www.game-exe.ru

game.exe

#08 2004

Ground Control II • The Suffering • «В тылу врага» • Aura: Fate of the Ages • Joint Operations

C&C Computer Publishing Ltd.



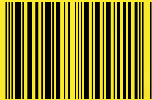
ЛЕТНЯЯ СКАЗКА

КЭРРОЛЛ

СТР. 49–88

www.game-exe.ru

game.exe



#08 2004



game.exe #8'2004 (109)

Ground Control II • The Suffering • «В тылу врага» • Aura: Fate of the Ages • Joint Operations

КЭРРОЛЛ. ЛЕТНЯЯ СКАЗКА СТР. 49-88

C&C Computer Publishing Ltd.

post@game-exe.ru

<Мицунэ>
mitsine@rambler.ru



Шлю привет из коренного улуса с берегов Онона и Керулена. Мой поклон Джихангиру, его верным тургаудам и нукерам, Скар-нойону, ПэЖэ-багатуру и особенно Маше-Хатун (при появлении в юрте нового номера журнал вырывается из моих узловатых рук, пропахших конским потом, некоей ревнивой женщиной, дабы изучить новый наряд МА (да не иссякнет!) и по положению ее губ, глаз и рук угадать расположение духа своего господина на предстоящий месяц).

Как приятно узнавать новости из Столицы Вселенной! Как отрадно слышать вести о том, что подданные Покорителя Вселенной день ото дня оттачивают свое искусство и уходят от безликих расплывчатых образов, прославляя Вселенную, в которой все так мудро устроено, ибо есть что прославлять! Дервиши-аркады нынче отделены непреодолимой стеной от великих, благородных и многомудрых мулл, славящихся проницательным взглядом на природу вещей и богатством одежд, и от бездонного колодца милости Покорителя Вселенной. Здесь, в степной глуши, мы, сирые, малые и нагие, поклоняемся старым богам, о которых узнали еще от дервишей-аркадов. Многие из них, не утаю истины, учили нас видеть мир простым и красивым. Глазу, привыкшему к слепящему убранству дворцов и мечетей Бухары и Хорезма, трудно понять красоту степи; уху, окруженному толстыми цветастыми коврами, сложно услышать музыку в шелесте трав; спине, опирающейся на набитые войлоком подушки, степная земля покажется камнем. А ведь когда-то и вы, потомки гордых, диких, непокорных туркмен и кипчаков, не знали городов, тенистых садов и высоких башен. Да и сейчас, сказал однажды мне караван-баши, заплутавший на пути в Цинь, многие из подданных Джихангира, прославляя во дворце и мечетях его мулл, приходя домой и сбрасывая дорогие халаты, с почтением слушают своих старых учителей.

О да продлит ваши дни тот, кому вы возносите молитвы, я не хотел никому нанести обиду. И муллы, и дервиши равно достойны милостей Владыки Вселенной, так завещал нам Священный Правитель, на могиле которого я частенько жую то, что ваши черные рабы называют кхатом.

Падаю ниц с почтительностью и страхом. А мой сын добавит за меня.

Искусство в последние годы пользуется настолько необычными формами, что Буало предпочел бы родиться слепым, а Аристотель воспользовался бы услугой «скупка волос, дорого», чтобы поседеть и облысеть еще раз. На мой просвещенный взгляд, шедеврами мировой художественной культуры с полным правом можно называть видеотворчество немецко-фашисткой арт-группы «Свая» (имею в виду полотна Stripped, Sonne, Du richts so gut, Du hast), картину «Звери» сообщества художников Tequilajazzz (zz), «Гарсон нумеро дуэ» Бориса Борисовича и др. Извините, но разве не художественное произведение Max Payne (вкупе с интересным, но недоделанным развитием темы во второй части)? Да, КИ могут быть предметом изучения странноватой науки под названием эстетика (теория художественного творчества).

Это введение. Прежде чем перейти к сути вопроса, хотелось бы... Мое желание — мой закон, поэтому позволяю себе небольшое отступление для прояснения некоторых важных моментов. Пример очень простой: мир, рожденный гением Дж.Р.Р. С одной стороны, мир полностью игровой, ведь именно с этой целью (поиграть) он и создавался. Но стал площадкой, из которой вырос художественный мир «Властелина Колец» и иже с ним. Неоконченный «Сильмариллион», «Хоббит», «ВК» — это разные художественные миры, эксплуатирующие один и тот же игровой мир. Доказывать что-то в споре о «ВК», ссылаясь на «Хоббита», — то же самое, что спорить о Бальзаке, приводя в пример Флобера, хотя оба, казалось бы, опирались на французскую действительность того самого века. Поэтому обвинения в адрес Дж.Р.Р. в том, что он не знал теории строения литосферных плит (Еськов) или использовал богатый возможностями мир для банальной проповеди (Перумов), несостоятельны. <Конец органично вписавшейся в текст вставки.>

Так вот, игровой мир, который создается и эксплуатируется КИ, это и есть та площадка, на которой можно строить мир художественный. А можно строить мир натуралистический...

Рассмотрим реальный мир. Тот факт, что в нем существуют восходы и закаты солнца, ровным счетом ничего не значит. Точно так же ничего не означает и то, что те же самые процессы происходят в Срединном Мире Толкиена. Этот факт начинает работать только тогда, когда заход солнца ассоциируется с активизацией антикультурных сил (сил хаоса, деструктивных сил и т.д.) в мифологии и далее. Или когда Феанор достигает-таки берегов Белерианда.

Но на основе ничего не значащего реального мира Толкиен создает secondary world. Просто-напросто игровой мир? Но элементы реальности, составившие игровой мир, тщательным образом и с определенной целью (о которой можно почитать в On Fairy-stories) отбираются. А там, где есть цель, есть и идея. Вокруг идеи можно строить художественный мир, где каждый элемент служит идее (помните тот замечательный момент, когда Макси вдруг показалось, что он всего лишь персонаж компьютерной игры?).

Возьмем игры, в которые я (и не только я) играю до сих пор и которые я (и не только я) до сих пор предпочитаю современным блокбастерам, и отнюдь не по «железной» причине. Quake, War- и StarCraft, C&C (пик, как ни странно, на мой взгляд, пришелся на RA2), Diablo. Сюжет здесь может составлять целое беллетристическое произведение (все равно его лучше читать отдельно от игры, в стратегиях сюжет вообще шьется белыми нитками), а может отсутствовать вовсе. Тем не менее элементы игровой реальности тщательно отбираются. Иначе не будет атмосферы. Не будет Игры. То есть Игра как нечто, обладающее идеей, вокруг которой собираются элементы и которой они подчиняются, становясь Целым, становясь Системой, в этом смысле является произведением искусства. Ничуть не менее, чем дом работы Ле Корбюзье. Точно так же человек является не более разумным существом, чем пятна на солнце, в поведении которых при желании можно обнаружить общественные отношения. Разум не обязательно должен иметь органическое происхождение. А то, что искусство может иметь под собой игровую основу, уже никого не шокирует.

Я размышлял об этом довольно давно, но непосредственным поводом к изложению этих мыслей на бумаге стал шквал статей (иногда, к сожалению, такое случается и в любимом журнале), в которых оценивается не художественность представленного на суд произведения, а его соответствие реальному миру (о Маша! Кюрюльтю! Это не о вас!). Довольно часто в ущерб остальному слышно «а еще здесь можно вот это и это». А в Silent Storm, оказывается, движок не до конца реалистичный!.. Большинство новых игр оценивается именно с точки зрения настоящести, соответствия реалиям. В результате, банальные аркадные моменты подвергаются анафеме («вы видели где-нибудь в реальной жизни, чтобы человек так двигался?», «разве в жизни противник так себя ведет?» и т.п.). При чем здесь реальная жизнь? Реальная жизнь — это сырой материал, над ним еще работать и работать. Помнится, я боялся прикоснуться к «Лысому» и очень обрадовался, обнаружив, что и эта Игра строится на аркадных принципах. Есть gamer и есть homo ludens. Каждому свое.

game.exe

C&C Computer Publishing Limited

www.computerra.ru

Номер 8 (109), август 2004 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил
под названием
«Магазин игрушек/Games Magazine»

АДРЕС
115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8
Тел.: (7095) 232-2261, 232-2263
Факс: (7095) 956-1938
E-mail: post@game-exe.ru

РЕДАКЦИЯ
Главный
Игорь Исупов (garry@game-exe.ru)
Заместитель
Александр Вершинин (versh@game-exe.ru)
Оформитель
Олег Дмитриев (olegd@game-exe.ru)

Кудесники пера
Маша Ариманова (masha@game-exe.ru)
Олег Хажинский (oleg@game-exe.ru)
Фраг Сибирский (frag@game-exe.ru)
Дмитрий Лаптев (dlaptev@game-exe.ru)
Михаил Бескакотов (boo@game-exe.ru)
Ашот Ахвердян (ashot@game-exe.ru)
Николай Третьяков (klaas@game-exe.ru)
Александр Коневич-Ивановский
(zaratustra@game-exe.ru)

PR
Михаил Кабанов (tolstiy@game-exe.ru)

Фото
Наталья Тазбаш (ntazbash@game-exe.ru)

DVD, CD
Александр Каныгин (alex@game-exe.ru)
Кирилл Якобсон (kir@game-exe.ru)

Дизайн-проект
Александр Васин (www.vasin.ru)

РЕКЛАМА
Руководитель: Светлана Карим-зода
(svetas@computerra.ru)
Телефон: (7095) 232-2261, 232, 2263
Факс: (7095) 956-1938
E-mail: advert@computerra.ru

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
ООО «КомБиПресса»
Руководитель: Варвара Калмыкова
(varvara@computerra.ru)
Тел./факс: (7095) 232-2165 (многоканал.)
E-mail: kpressa@computerra.ru

ПЕЧАТЬ
SCANWEB, Finland
Тираж 48000 экз.
Номер подписан в печать 9 июля 2004 г.

Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации № 015835
Учредитель Дмитрий Мендрелюк

в номере



1 приз
Ноутбук MaxSelect Mission A7Wide
от компании Atlantic Computers
www.maxselect.ru

2 приз
ЖК-монитор NEC LCD 1960NXi
от компании LANCK
www.msk.lanck.ru

3 приз
ДВА комплекта колонок Altec Lancing Ultimate ACS641
от компании «Альянс»
www.alliancegroup.ru

Не забудьте заполнить купон на стр. 138!

Игры в номере

#08

в номере

game.exe

горбушкин гайд

«В тылу врага»
RTS будущего – уже сегодня!

ToCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator
Невзыскательным или потерявшим терпение в ожидании NFS: Underground 2 посвящается. Гонялка аркадная. Тридцать три в одном.

The Suffering
The Suffering – хорошая компьютерная игра. Но ты ведь не называешь свою ЛЮБИМУЮ компьютерную игру компьютерной игрой...

Aura: Fate of the Ages
Отличный квест, берите обязательно. Только прежде уговорите кого-нибудь пройти за вас первую половину игры!

Joint Operations: Typhoon Rising
Если у вас отпуск, а во время Battlefield-истерии вы задумчиво ковырялись в носу...

«Ground Control II: Операция «Исход»
Игра, ради которой стоит сделать апгрейд своего ПК.

«Mashed: Вдребезги»
Незатейливая, но вместе с тем задорная и легкая безделица – совсем-совсем как Micro Machines 2 от той же Supersonic много лет назад. За нехорошую камеру – ползвезды долой. Но это не страшно.

«Söldner: Бойцы спецназа»
Игра для твоей полки с наклейкой «Кунцкамера». Смешной и в чем-то симпатичный уродец.

Alias
Дано: вы большой поклонник одноименного телесериала. Вопрос: идти ли в магазин за данной игрой? Единственно верное решение: отправляйтесь-ка сразу в крематорий – обогревать холодное московское лето.

«Жаркое лето 1943-го»
Четвертое звено в цепочке «группа одуревающих от летнего безделья бивисов – пиво разливное – сухарики в пакетике – ...», сиречь вторичная закуска.

Pac-Man World 2
НЕ ПОКУПАЙТЕ!!! Подробности внутри.

Spider-Man 2: The Game
См. Shrek 2: The Game.

«Крид: Битва за Савитар»
Он вернулся, как и обещал. Посвежевший, отдохнувший, но так ни черта и не изменившийся. Что же, с прилетелом!



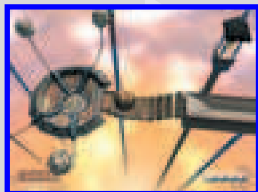
Содержание .EXE DVD

Содержание .EXE CD



Игры
Juiced
Industri 1.00
Transport Giant
Aura: Fate of the Ages
Chessmaster 10th Edition
Caveman ZAC: Memory
Steinzeit Ur-Lympiade
Dick Sucks: Terror In Titfield

Shareware-игры
Galactic Federation 1.01
Alpha Ball 1.4
Ancient Taxi 1.0
Ballance 1.13
Combat Pillows 1.40
Parity Shot 0.95



Sleep wit da Fishes!
Street Fighter II
No Brakes: 4x4 Racing

Патчи
«Осада» v1.2.5
Ground Control II:
Operation Exodus v1.0.0.7
Thief: Deadly Shadows v1.1
WarCraft 3: Reign of Chaos v1.16

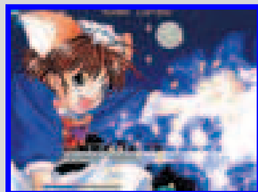
Утилиты
Kaspersky Anti-Virus
Personal 4.5.0.94
CDBurnerXP Pro 2.2.9

Wallpapers
Black & White 2, «В тылу врага», Resident Evil: Outbreak, SpellForce: The Breath of Winter, Worms Forts: Under Siege!

Музыка
The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay (саундтрек)

.EXE-архив
Game.EXE #07'2004
(.pdf-формат)

Игры
Стратегии
Ground Control (полная игра!)
Transport Giant
Cold War Conflicts:
Days in the Field 1950-1973
Lemonade Tycoon 2
New York Edition
Экшены
Kreed
Industri 1.00
Аркады
Steinzeit Ur-Lympiade
Caveman ZAC: Memory
Dick Sucks: Terror int Titfield
Квесты
Aura: Fate of the Ages
Гонки
Juiced
Спорт
Chessmaster 10th Edition



Менеджеры
Cycling Manager 4:
Season 2004-2005

Модификации
Unreal Tournament 2004
AirBuccaneers Beta v4
Deathball Beta v2.0
Jailbreak2004a
Red Orchestra Beta v2.1

Shareware-игры
Экшены
Aftermath
Fight Zone
Galactic Federation 1.01
Аркады
Alpha Ball 1.4
Ancient Taxi 1.0
Atomos 1.0.0
Ballance 1.13
Battle Rush: Tanks 1.0
C-Break
Combat Pillows 1.40
Galactic Teddy II 1.5
GoldMiner 1.10ra
Hurrican
Ice Wars 1.0
Klabutong 1.1
Parity Shot 0.95
Sleep wit da Fishes!
Slide Sword 0.14
Файтинги
Capture the Dude 1.2
Deadly Dance of the Robots
Street Fighter II
Virtual In II 1.4
Квесты
Wild West: Act I
Гонки
Nix
No Brakes:
4x4 Racing
Road Trip 2004
Ролевые игры
Blades of Avernum
«Взломщик» 2.0
Out of This World:
Advanced
Voyager 1.0
Нечто!
NiM-X
Спорт
The Old Remedy
3D Skateboarding
Стратегии
Glest 0.7.5



Ретро-игры
Grand Prix Legends 2004
Turok:
Dinosaur Hunter

Патчи
«Lock On: Современная боевая авиация» v1.02
«Страусиные бега» (Ostrich Runner) blood patch
«В тылу врага» v1.12.2
«Периметр» v1.01
«Власть закона» Publish 1
Besieger v1.2.5
Colin McRae Rally 4 v1.01
Ground Control II:
Operation Exodus v1.0.0.7
Thief: Deadly Shadows v1.1
WarCraft 3 v1.16 (Frozen Throne и Reign of Chaos, англ. версии)

Утилиты
Антивирус
Kaspersky Anti-Virus
Personal 4.5.0.94
McAfee AVERT Stinger 2.2.8
Panda Antivirus
Platinum 7.04
Интернет
Agnitum Outpost Firewall
Pro 2.1.303.4009
Becky! Internet Mail 2.09.01
Eudora 6.1.2
FileZilla 2.2.7a
Foxmail 5.0.800.0
Fresh Download 7.05
IncrediMail 1524 Beta
Macromedia Shockwave
Player 10.0.1.4
Mozilla 1.7 Final
Popcorn 1.70
Proxomitron 4.5j
SlimBrowser 3.99.004
Trillian 0.74I
Мультимедиа
XMPlay 3.0
Zoom Player 4.0 Final
Система
OpenOffice1.1.2 Final
А также
Babylon Pro Translator 5.0.0

Неприкосновенный запас
Антиспам
MailWasher 2.0.40



Антивирус
AntiVir Personal Edition
6.26.00.00
AVG AntiVirus Free 6.0 Build 709
Dr. Web 4.31b
Архиватор
WinAce 2.5
WinRAR 3.30
Winzip 9.0 Final
Интернет-браузер
Mozilla Firefox 0.9.2
Закачки
FlashGet 1.60a
ReGet Free 1.8
Запись CD/DVD
Burn4Free 1.0.0.594
CDBurnerXP Pro 2.2.9
DeepBurner 1.1.1.126
Интернет-пейджер
ICQ Pro 2003b
Драйверы
ATi Catalyst Drivers 4.6
(Windows 2000, XP)
nvidia ForceWare Drivers
56.72 WHQL
(Windows 2000, XP)
ForceWare 61.36 WHQL
(Windows 2000, XP)
Почта
Mozilla Thunderbird 0.7.1
Управление файлами
Total Commander 6.03a
Файервол
ZoneAlarm 50.590.043
Музыка
Quintessential Player 4.51
WinAmp 5.03c
PDF
Adobe Acrobat Reader 6.0.2
Анти-spyware
Ad-aware 6.0 (Build 181)
Вьюер
XnView 1.70

Аудиокниги
Джером Д. Сэлинджер. «Повести о Глассах»: 1. «Выше стропила, плотники»; 2. «Симор: Введение»; 3. «Фрэнни». Читает Ирина Ерисанова. Перевод с англ. Р. Райт-Ковалевой, М. Ковалевой. Время звучания: 6 часов 47 минут. Формат: MP3, 128 Kbps, 16 bit, 44.1 kHz, Mono. Производство компании «Ардис»



Музыка
Валерий «Butch» Белозерцев
(избранные треки)
The Chronicles of Riddick:
Escape From Butcher Bay
(саундтрек)
«Осада» (избранные треки)

Сюрприз
Флэш-игры
Eieio, El Emigrante: String and Stick Tricks, Frutti Freak, HomeRun, Indian Shankar Drum Ganesh Machine, Rastafarai Babylon System Jah Machine, Invasion Cafe, Madness Interactive, Monsta Bar, Pearls Before Swine, Red Beard on Gold Hunt, Scarecrow Murders, Sing Horses, Tune Racer 2
Скринсейверы
3D Canyon Flight 2.0, Pirate Ship 3D, SeaStorm 3D, Star Wars 3D

Wallpapers
Air Buccaneers, Arena Wars, Black & White 2, Brave Soul, Chessmaster 10th Edition, Dark Fall II: Lights Out, Gotcha Babes X-Treme, Hollow, NHL 2005, «В тылу врага» и др.

Новости





Бобры ушли

Маленькие старатели игровых релизов, как это обычно и происходит в курортно-летний сезон, совершили одно из двух предписанных матушкой-природой действий: либо предприняли сезонную миграцию к пескам Копакабаны, либо тщательно законопатились в тесных девелоперских хатках и вплоть до осенне-продажных времен — ни гугу.

Почемучки

Но все же. Чувствительные, чуть волосатые уши акустиков новостного отдела Game.EXE уловили слабые вибрации в регионе великих североамериканских блокбастеровЪ. Идентификация возмутителей и сопутствующие комментарии чекистов перед вами.

Компании Bethesda потребовались программисты. А зачем? Видимо, здесь решили нанять еще несколько тунеядцев, чтобы регулярно платить им зарплаты и одаривать соцпакетами. Но что это? «...Для помощи в работе над грядущими проектами серии The Elder Scrolls.» То есть? «...Желательна ориентация в CRPG-релизах и знакомство с уже выпущенными играми The Elder Scrolls.» Гм. Все так странно и непонятно. The Elder Scrolls, RPG, будущее... Что бы это, собственно, значило?

Эпохальное второе место в нашей почемучке занимает полумертвая компания Interplay (см. новости прошлого номера) с нижеследующими амбициями. «Стратегическим решением Interplay станет дебют на рынке Massively Multiplayer Online. Мы вторгнемся в зону онлайновых боевых действий с хорошо знакомой играющему миру интеллектуальной собственностью.» Далее пресс-релиз без обиняков именует единственный франчайз, стопроцентно осужденный на ссылку в пограничные уделы мировой Сети. Не станем мариновать вас до полной кондиции. Это Fallout.

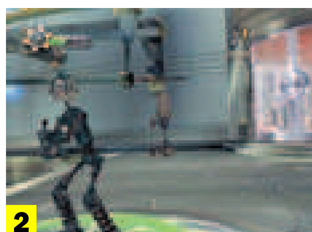
Невероятный триптих завершает компания-публицист Atari с натуральной непонятной на руках. Посудите сами: не безумство ли взять и объявить целых две игры по лицензии The Matrix? Мы небезосновательно полагали похороны уже состоявшимися, причем оба родителя — Вачовски Первый и Вачовски Второй — первыми бросили комья земли на гроб преставившейся. Ан нет! Несмотря на многочисленные покушения (богомерзкие «Революции», анархист Д. Перри), Atari твердо намерена отбить условия контракта и выпестовать еще пару бастардов-по-мотивам. Ожидает ли серию почетный «Ъ» и участь игролицензии Starъ Trekъ? Учитывая опыт The Matrix Online, брошенной родной издательской мамой задолго до релиза, разум подсказывает утвердительное. Спикеры Atari тем временем оправдываются: мол, Enter the Matrix была обязана появиться на прилавках ровно за неделю до премьеры фильма (Matrix: Reloaded), а у только что объявленных проектов таких суровых релизных условиев нету — выйдут, когда будут готовы.

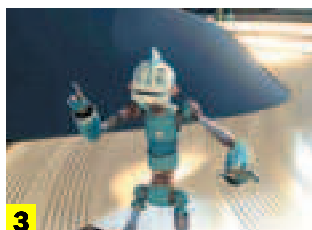

1

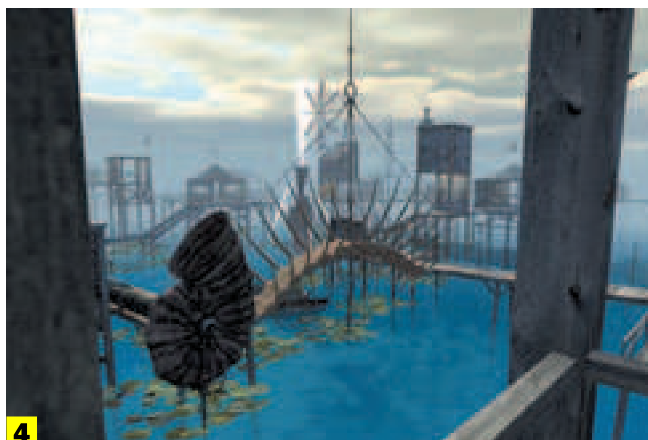
Ох, не верим. И не удивимся — учитывая содержание следующей главы повествования — внезапной и скоропостижной кончине названной онлайновой «Матрицы».

Вспоминальные

На нашем разделочном столе, как обычно, пара онлайновых жмуриков. Сегодня — именитых. Мир их коду. Первой в мир пыльных полок отошла красавица Ultima X: The Odyssey. Еще два-три месяца назад ее главный дизайнер с милым усердием рассказывал всем и вся о чудесных находках творческого коллектива и преемственности онлайн-поколений. Сегодня два мрачных казначея с изъеденными оспой мордами повесили на девелоперском цеху амбарный замок. Один из гнумов произнес речь: «Мы, значить, свели дебет с кредитом, сталбыть, померковали и постановили всякую мымыму-эрпыгу закрыть, едрить ее коромысло налево. Чтобы, сталбыть, продолжать почетный, тысызыть, труд на ниве


2


3


4


5

1 От новых «Матриц» мы ожидаем лобовых столкновений (буквально) с агентами и нырков в их гнилое агентское нутро. Но еще лучше быть самим мистером Смитом и истреблять паршивых овец вроде мистера Ан-дер-со-на!

2 Robots. В новой игре от Vivendi Universal нам улыбается все: от входной двери до худосочного Родни Меднозадого.

3 Robots. Несмотря на провал первой части спилберговского «Терминала», уже снимается вторая, анимационная. В главной роли по-прежнему Том Хэнкс (на экране).

4 Sentinel: Descendants in Time. Причудливые шипастомолоткастые архитектурные изыски и полное отсутствие живых существ может означать только одно: клон MYST.

5 Sentinel: Descendants in Time. Если бы Кейт Арчер знала, во что превратится ее стильный шестидесяхнутый мирок... она разнесла бы весь этот «Сентинел» к чертовой дедушке!

Ультимы Онлайновой, матери всех унлайновых эрпыгов, японский их бог забери.» Так и сказал, слово в слово, цыцыронище иноземное.
Вслед за десятой «Ультимой» в небытие последовало дитятко студий Climax и знаменитой Games Workshop — Warhammer Online. Еще ранние скриншоты проекта заставляли удивляться, на что же именно рассчитывали создатели игры с такой... старомодной графической оболочкой. Вот и выяснилось: ни на что не рассчитывали. А когда наконец посчитали, изрядно опечалились. Даже не изрядно — фатально.
Чуть более взрослые проблемы настигли консольного факира Acclaim Entertainment. Фирме грозит банкротство, и, если ее шефы не найдут новых вкладчиков, 25-летнего (!) юбилея может и не случиться. Четверть века, подумать только, друзья...
Наконец, Lionhead Studios, компания Питера «Дяди Пети» Молинье, ведет переговоры о купле-продаже с крупнейшими мириздателями. Инопресса называет тройку наиболее вероятных покупателей английской артхаусной студии: Microsoft, Activision, Eidos. Хорошо это или? Мы, чесслово, не знаем, но варианта «Eidos» инстинктивно боимся. Представьте себе Дядю Петю, кующего следующий Tomb Raider вместо сошедшего с дистанции Уоррена Спектора. Ужасъ!

Новоявленные

Кстати, о Спекторе, Crystal Dyinamics и Eidos. Спикеры последней внезапно для всего разумного человечества и, скорее всего, самих себя признались, что «секретный» E3-шутер Snowblind, о котором мы не знаем ничего, кроме названия, изначально отзывался на кличку «Deus Ex: Clan Wars». Это и был тайный проект авторов Tomb Raider, с которым им якобы помогал бородатый гуру. Позднее, как мы знаем, дела пошли под откос, Спектор умыл верхние конечности и наскипидарил нижние, а Eidos спешно сменила рабочую вывеску на Snowblind. Игру следует считать коллегой по лиге, в которой обретается Freedom Fighters от IO Interactive (тоже собственность Eidos, между прочим). События разворачиваются на чуть дымящих останках азиатского коммунистического государства (читай: Китай), фокус — на агрессивном аналоге «Ветеринаров без границ», которые лечат и воюют, бинтуют и калечат. Ждите командный экшен-шутер со скромным набором транспортных средств. Рекомендуемое название локализованной версии игры: «Айболит-2066».
Пока Eidos и Ко кудахчут над увядающим франчайзом Deus Ex, молодой и наглый канадский издатель Hip Interactive подкопался под исконные айдос-активы. Stealth-экшен по имени Stolen черпает вдохновение сразу из двух ославленных источников: Tomb Raider и Thief. Сказку о хайтек-воре (привет, Сэм Фишер?) уже два с половиной года в обстановке полной секретности разрабатывает девелоперская контора Blue 52. Результат ее потуг будет явлен нашим глазам к весне следующего года.
Что-нибудь еще? Нет, пожалуй. Adventure Company представляет очередной приключенческий квест Sentinel: Descendants in Time (восемь миров, движок NOLF2), а Vivendi Universal подвизалась на игровое сопровождение грядущего киндер-мульт-хита Robots от создателей саблезубой белки и другой мохнатой нечисти Ice Age. Нового героя детских снов, между прочим, зовут Родни Меднопопый. Отдыхайте, товарищи.

Кровное родство

Студия Sky Fallen начиналась просто: талантливые разработчики, оставив за спиной обморочный Kreed и промозглые ять-небеса «Златогорья», отправились прямиком на Бродвей, в уличном кафе встретили поедавшую бублики экс-сотрудницу Blizzard и Interplay, приняли ее в свежесозданную команду в качестве сценариста и приступили к работе над «Магией крови»...

Корабельные новости

...ролевой игрой про массовое рукоприкладство с применением всех мыслимых видов хладного оружия и волшбы, похожей понятно на что, но в 3D. Воронежские (то самое легендарное Средизе... то есть Черноземье) гемофилы (гемоманы?) Евгений БРАТКОВ, ведущий гейм-дизайнер, Алексей БАСКАКОВ, ведущий программист, и Алексей ВЛАСОВ, арт-директор, отвечавшие на наши вопросы, решили укрыться под скромным иноязычным псевдонимом Sky Fallen, но вы все равно без труда сможете выделить в этом колективоголосии обертона труженика C++, сочные мазки работника кисти и нестандартные CTF-реплики геймплей-зодчего.



1 **Sky Fallen. Наши собеседники (слева направо).Впрочем, неужели вы не узнаете их без подсказки?**

2 **Виды, открывающиеся с высоты полета протагониста, радуют глаз. Да что там — оба глаза.**

3 **Гигантские морозостойкие лобстеры, вставшие на хвосты и нацепившие броню, мирно перемешались с плюгавыми гуманоидами. Наверное, такая расовая гармония в мире «Магии крови» в порядке вещей.**

Game.EXE: Почему именно «дьяблоподобная» игра?

Sky Fallen: Diablo II — больше, чем просто игра, а ее растровая графика для некоторых стала едва ли не мироощущением. Мы исходили из желания сделать подобные игры богаче, привнести туда свое понимание геймплея, художественное видение мира магии, основанное на аппаратных возможностях современных ПК.

.EXE: Diablo — единственный маяк при создании «Магии крови»?

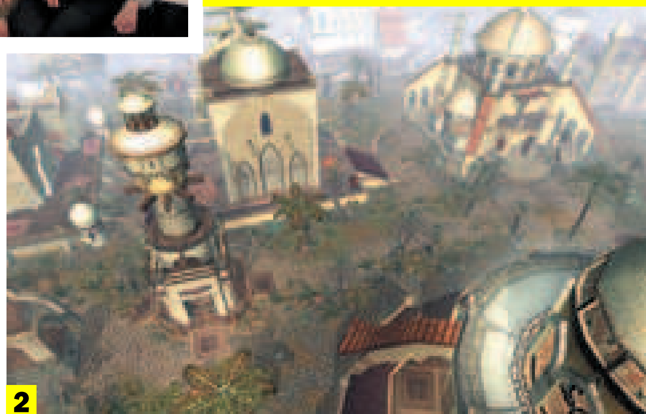
Sky Fallen: Мы стараемся взять все самое лучшее из Diablo II, Dungeon Siege, Sacred. Разумеется, в этих играх много и таких вещей, которые со всей очевидностью указывают на примеры прямо противоположного свойства. В этом смысле корабль на мели — тоже маяк.

.EXE: Говорят, «Магия...» стала прибежищем исключительно адептов волшбы, а «силовики» отсутствуют как класс. Наветы?

Sky Fallen: В отличие от игр с комбинированным развитием (прохождением как за разнообразных воинов, так и за магов), так или иначе ограничивающим все классы для достижения баланса, ориентация только на колдунов позволяет использовать потенциал магии в полной мере. Нам нет нужды оглядываться на подгонку классов друг под друга, которая зачастую приводит к урезанию запланированных возможностей, портит общее впечатление и в итоге обычно губит игру. «Магия крови» — первый в своем жанре проект, ориентированный на одну лишь магию (ко всему прочему, кстати, это привлечет тех игроков, которые уже давно поговаривают о чем-то подобном).

.EXE: Но хотя бы изредка можно будет огреть врагов посохом, скипетром, жезлом? Оружие и обмундирование — будут ли они объектами вожделения игрока в такой же степени, как сами знаете где?

Sky Fallen: Несмотря на то что проект заточен под магию, снаряжение отвлечет на себя уйму вашего внимания: уже готово почти восемь сотен всевозможных (даже по виду) предметов, и это количество будет расти.



«Магия крови» (Blood Magic)

www.bloodmagicthegame.com
жанр: Action/RPG
платформа: PC
дата релиза: 1 квартал 2005 г.
разработчик: Sky Fallen (www.skyfallen.com)
издатель в России: «1С» (http://games.1c.ru)
издатель на Западе: HD Interactive (www.hdinteractive.nl)

Оружие и броня будут использоваться как по своему прямому назначению, так и в качестве носителей магических свойств: к примеру, можно найти (или лично изготовить) меч, стреляющий fireball'ами. В отличие от «сами знаете чего», работа с магическими и физическими свойствами объектов будет более гибкой; item'ы можно самостоятельно перековывать, улучшая их, добавляя новые свойства и убирая ненужные.

Урановая магия

.EXE: Надеемся, у протагониста будет много-много характеристик. Каковы возможности развития персонажа в «Магии крови»?

Sky Fallen: Главный герой обладает немалым количеством параметров, но при этом большинство из них ориентированы на игроков, предпочитающих углубленное изучение ролевой системы. Те же, кто безразличен к решению пасьянсов характеристик, получат базовый набор, включающий хорошо всем знакомые Силу, Интеллект и Телосложение, которых вполне хватит для игры, акцентированной на иных аспектах геймплея.

.EXE: А что насчет skills, perks и feats — здесь будет что-нибудь «впервые в жанре»?

Sky Fallen: В игре будут нестандартно реализованные навыки: к примеру, скилл изменения магических свойств у предметов или искусство ковки; также надеемся, что даже искушенные игроки оценят весьма оригинально воплощенный навык торговли. Отлична от обычной и система перков, но пока можем объявить лишь то, что она будет зависеть от сюжета и значительно влиять на способности героя. Вообще говоря, ролевая система «Магии...» построена так, чтобы вы могли превратить любого из четырех и без того колоритных базовых персонажей (у нас нет ни паладинов, ни некромантов, ни воинов) в героя, уникального как по параметрам, так и по внешнему виду, зависящему от изучаемых заклинаний. При этом направление развития не навязывается и всегда может быть скорректировано в процессе игры.

.EXE: Надо ли понимать, что «титульная» магия крови занимает в игре некое центральное положение?

Sky Fallen: Она дает возможность взаимодействовать напрямую с кровью персонажей и при правильном применении может быть весьма опасной. Помимо магии кро-


3

ви на равноправном положении в игре присутствуют: магия каждой из четырех стихий, магия проклятий, магия благословений, магия пентаграмм, некромантия и некоторые другие (всего дюжина видов).
.EXE: Можно ли будет сочетать магические науки или, выбрав одну, придется совершенствоваться в ней до упора?
Sky Fallen: Ограничений по выбору магических школ нет. И это, как нам кажется, стимулирует пересмотр тактики ведения боя в процессе игры за счет сочетания различных видов магии. К слову, возможность практически неограниченного комбинирования заклинаний является одной из самых оригинальных особенностей «Магии...». Скажем, вы вольны произвести fireball, который, помимо своей основной «профессии», будет... травить противника почище дуста. Или же получить некое сверхоружие, соединив землетрясение с молнией.
.EXE: И все это, верно, потому, что противники (верим, что разнообразные, хитрые и коварные) будут наделены сопротивляемостью к определенным видам магии?
Sky Fallen: Именно. В игре семь видов нанесения ущерба, самыми необычными из которых являются радиоактивное и так называемое «повреждение крови». Само собой, каждому из них противостоит своя защита.
.EXE: Ага! В таком случае скажите-ка, будет ли у радиоактивного damage'а своя школа магии?
Sky Fallen: Будет.
.EXE: Вот и славно. Противники — какие они? В чем их соль и сок?







1 На поле вересковом, на поле боевом...

2 Так как «multi-radial lightning» было бы непривычным названием, авторы решили остановиться на традиционном термине «chain lightning».

3 Наглые рептилоиды, явно пренебрегающие освежителем для ротового, пытаются обаять юную леди.

4 То ли это побочные эффекты колдовства, то ли в героя кто-то выстрелил из аркебузы вишневой косточкой...

Sky Fallen: На сегодня мы имеем свыше двухсот уникальных супостатских моделей. Каждая вражина может носить всевозможное оружие, по-разному экипироваться, а также выбирать ту или иную линию поведения в зависимости от ситуации. Среди противников будут и «узкие специалисты»: огненные маги, маги-проклинатели, волшебники, специализирующиеся на пентаграммах, и т.д. Естественно, каждый со своим «коэффициентом сопротивляемости» и иммунитетом. Чтобы найти оптимальную комбинацию заклинаний для любого вида врагов, придется думать. Иногда крепко.

Каша как атрибут

.EXE: 3D — это, нет слов, прогресс, передний край НТР. Но не означает ли это, что в отдельно взятой схватке нам будут противостоять немногочисленные враги и что конфликты будут напоминать дуэли (вроде упомянутых «маг vs. маг»)?
Sky Fallen: Сейчас в отдельно взятой потасовке могут участвовать (без видимых усилий для игрового движка) до 20 разномерных персонажей (гоблины, драконы, змеи, мертвяки...). Что позволяет сполна реализовывать любые, подчас весьма сложные перипетии сюжета: нужен «атмосферный» бой с двумя боссами? — стоит только захотеть; динамичное столкновение с 20-25 некрупными монстрами — пожалуйста. В части количества персонажей на экране игра схожа с небезызвестной SpellForce.
.EXE: Хорошо. Раз уж у нас т.н. честное трехмерье — можно ли будет «отпилить» у врага какую-нибудь часть тела или просто выпотрошить подлеца? Однородная кашица, в которую превращаются жертвы сами знаете в какой игре, несколько надоела.
Sky Fallen: Потрошение — это вряд ли. Чтобы красиво показать это, нужны крупные планы, а у нас не FPS, у нас принципиально другой концепт (внушительная массовка из врагов, много сочных визуальных эффектов). Но право отрубить голову или отсечь костяным копьем руку имеете полное. А про «однородную кашицу» вы зря. У

нас кровавая каша является необходимым атрибутом одного из заклинаний.

.EXE: Герой будет сугубым солистом или вы позволите ему иметь постоянных (да хотя бы и временных — как hirelings сами знаете где) партнеров?

Sky Fallen: «Магия...» рассчитана на прохождение одним героем. Однако не исключены и путешествия в компании разного рода соратников. Союзники, как правило, будут временными, их цель — оказание посильной помощи герою в его нелегкой...



.EXE: Простите, что перебиваю: а на лошадке покатаете?

Sky Fallen: Лошадок (а равно и осликов) в игре не будет; есть навык телепортации — он значительно облегчит ваши вояжи, а также станет одним из важных элементов боевой стороны игры.

.EXE: Грустно... без лошадок-то... Ну а надруидить или нанекромантить себе помощников в бою можно? Или вы голосуете токмо за одни эффектно выглядящие «энергетические» заклинания?

Sky Fallen: В игре будут «союзники на час» — в виде как вызванных, так и поднятых на поле боя существ. Этому, верите ли, уделено большущее внимание, и такого рода помощников будет предостаточно. Ассортимент энергетических заклинаний тоже пространный, а каждой школе магии соответствуют уникальные внешние эффекты. Заклинания, кстати, можно будет «вешать» на удобные клавиши.

(DII)x2

.EXE: Какова средняя ожидаемая продолжительность прохождения «Магии крови» (единица измерения — один дьяблодва)?

Sky Fallen: Приблизительно две дьяблодвы, учитывая, что одна локация имеет от семисот метров до километ-

ра в поперечнике. Игра будет состоять из пяти актов, чья специфичность диктуется наличным монстросоставом, доступными предметами, архитектурой городов и принадлежащим к разным расам человеческим населением. Мы делаем все, чтобы игра не приелась: в третьем акте сюжет заведет игрока глубоко под воду, в четвертом — высоко в небо...
.EXE: А если не приестся абсолютно — можно ли будет пройти ее повторно, на более высоком уровне сложности?
Sky Fallen: Обязательно! Потому как за одно прохождение вряд ли удастся набрать достаточно опыта, чтобы достичь сотого уровня. Естественно, локации со всем их содержимым будут сгенерированы заново.
.EXE: Два слова о сюжете «Магии...»: это приложение к процессу рубки, как сами знаете где? или намечается некоторое отступление от канона, известная ветвистость, побочные и необязательные квестовые делишки?
Sky Fallen: У «Магии...» три основные сюжетные линии, определяющиеся мировоззрением героя (добрый, злой, нейтральный). Поначалу почти идентичные, с развитием игры они становятся все более отличающимися друг от друга. Это позволит, играя даже за одного и того же персонажа, проходить три абсолютно разных сюжета (похожая концепция была реализована в Nox).

Квесты (как и система геройских характеристик) сделаны таким образом, чтобы игрок уделял им ровно столько внимания, сколько ему необходимо для получения удовольствия. То есть: нравится — получи море интриг и заданий разной степени сложности, не нравится — выбирай любимое заклинание и беги стирать в пыль полчища врагов.
.EXE: Ходят туманные слухи, что «Магия крови» будет игрой «для взрослых». Это исключительно из-за кровавости или еще из-за чего (у девушки-мага на скриншотах крито-минойское декольте)? И как это «чего» уместится в жанровых рамках?
Sky Fallen: Всего лишь слухи. Наш ценз — «от 13 и старше» (умеренная жестокость и никакого «чего»). Сцены вполне сдержанные, то есть не более кровавые, чем в Diablo или Dungeon Siege.
.EXE: Гм... А ведь счастье было так близко — у героини такие формы!.. Кстати, искажение внешнего облика в результате использования магии — неизбежно? Можно ли предотвратить порчу фигуры?
Sky Fallen: Гм... Вообще-то нам представляется, что морфинг главного героя — одна из наиболее интересных особенностей игры. Да и зачем ноги умеющему летать и что уж такого плохого в паре рогов? Но обремененным предрассудками пользователям (патриархальным бивисам? бивисам-патриархам? — **Прим. ред.**) мы, наверное, предоставим возможность «законсервировать» внешний вид героя.
.EXE: Такая игра по определению должна быть нацелена на онлайн. Вопрос: нет ли у вас желания покопаться с балансом заклинаний еще дней 720 и только потом достойно выступить в Сети?
Sky Fallen: Конечно же, «Магия крови» ориентирована еще и на мультиплейер (до 32 игроков, масса режимов). Работа над балансом вообще и заклинаний в частности ведется с учетом как «сингла», так и всех сетевых вариантов. Игра позволит создавать большое количество билдов персонажей, разительно отличающихся по тактике ведения боя, в зависимости от культивируемых способностей и заклинаний.
.EXE: В таком случае будем ждать назначенного срока, чтобы, выбрав один из билдов (правильно?), оценить и многопользовательскую, и одиночную. Ну а вы не забудьте, пожалуйста, про возможность насылать на злопыхателей диарею со всеми сопутствующими эффектами. Спасибо, удачи!

Беседу вел Николай Третьяков.







1 В гостях у фоморов. Интересно, через лабиринт ходить будем?

2 Панорамно, атмосферно, зловеще. Скорпионы, высунувшие хвосты из тумана, подозрительно напоминают скорпионов радиоактивных сами-знаете-откуда.

3 Надо полагать, проткнутая вудуистским образом фигурка означает магию проклятий. Доходчиво.

Проклятие дальних морей

Для начала мы собрали толпу. Добрая половина «Акеллы» наслаждалась зрелищем мучений ведущих дизайнеров (они же сценаристы) «Корсаров-2»: Артем РОМАНКО скоблил полы в окрестностях спортивно-культурного зала и висел на импровизированной рее, а Ренат НЕЗАМЕТДИНОВ пытал боксерский инвентарь и радостно увивал тренажеры непосредственно в спортзале...

Без устали

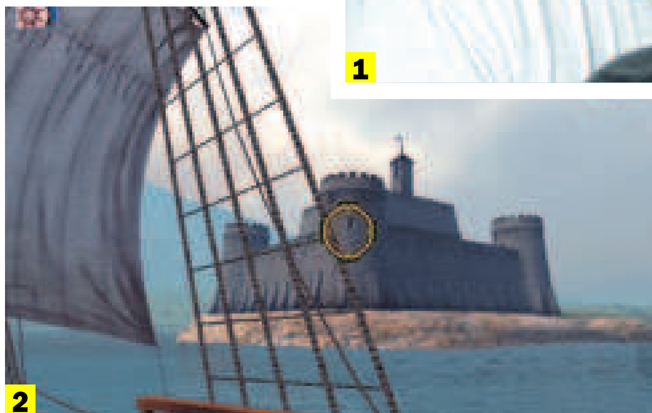
В финале .EXE-фотокор превзошла самою себя, практически повесив обоих творцов в одной петле. Что символично. «Акелла» входит в одни и те же теплые воды в третий раз подряд, без устали перепевая простенький, но гениальный мотивчик, сочиненный Сидом Мейером (Sid Meier) в 1987 г. Именно так! «Корсары-2» будут ровно тем самым, о чем вы сейчас думаете, — с минимальными поправками на игробаланс, прогресс графических технологий и удовольствие от кратких сетевых схваток на крохотных морских «аренах».

Game.EXE: Дорогие товарищи Айвазовские, как все-таки случились некогда отложенные вторые «Корсары»?
Артем РОМАНКО: Запутанная история. После выхода «Пиратов Карибского моря»...
Ренат НЕЗАМЕТДИНОВ: ...общественная реакция на которых была весьма неоднозначной...
А.Р.: ...мы решили сделать специальную — «верную идеалам» — версию для поклонников игры.
Р.Н.: Сначала «Корсары-2» были чисто российским релизом. Ситуация изменилась нынешней весной, когда мы, оценив фронт работ, переориентировались на мировые продажи.
.EXE: Полагаем, на то были серьезные причины?

«Корсары-2»
www.akella.com/k2
жанр: 3D-ремейк Sid Meier's Pirates!
платформа: PC, Xbox
дата релиза: Осень 2004 г.
разработчик: «Акелла» (www.akella.ru)
издатель: «Акелла» (www.akella.ru)

Р.Н.: Разумеется. Мы решили (решились?) добавить в игру многопользовательский режим.
.EXE: Славная новость! Неужели игрок наконец-то сможет покорить Карибский бассейн с шайкой друзей-головорезов?
Р.Н.: Увы, такая задача по плечу лишь онлайновым «Корсарам»... если только они когда-нибудь появятся. Мы же ограничились многопользовательским режимом, более известным как deathmatch.









.EXE: У парусников появился strafe?
Р.Н.: Strafe решено оставить «Корсарам-5: Солнечный ветер». Мы же предпочитаем свести несколько человек (на данный момент — восемь) в смертельной схватке на импровизированной арене, небольшом клочке карты. Грубо говоря, идею multiplayer можно сформулировать так: чтобы плавать и «мочить» друг друга.
.EXE: Мочить... и в буквальном смысле тоже. Как будет выглядеть состязание?
Р.Н.: Организатор игрового сервера определяет сумму очков, на которую каждый участник волен приобрести корабль, нанять команду и натренировать собственное альтер эго. Кто-то предпочтет корабль помощнее, но необученного капитана; кто-то возьмет более легкую посудину, но вооружит ее до зубов, набьет матросами и снабдит матерым предводителем...
.EXE: Мнда. Но участие восьми игроков подразумевает и другие multiplayer-удовольствия, не так ли?
А.Р.: В идеале мы хотели бы сделать режимы «каждый за себя», «командное сражение», «защита конвоя», «взятие форта».

1 **В петле «Корсаров» сценарист (и дизайнер) Артем Романко (слева) и дизайнер (и сценарист) Ренат Незаметдинов.**

2 **А вы это знали? Если целиться вручную, с палубы, кучность залпа значительно выше — так можно сшибать мачты, выбивать вражескую артиллерию.**

3 **В «Корсарах-2» у карибского неба семь новых подсветок.**

4 **Английские лорды переезжали в теплый климат Нового Света в обнимку с фамильными замками и столовым серебром.**

Перспективы

.EXE: А думали ли вы о серьезном, глубоком переосмыслении идеи Дедушки Сида? Например, взять и смоделировать отрезок в пару сотен лет, со временем добавлять свежие технологии и новые модели кораблей...
Р.Н.: Двести лет? Пираты столько не живут.
.EXE: А на что пиратам жены? Рожать наследников, продолжать династию. Вот, кстати, и название: «Пиратская династия».
Р.Н.: Слишком велик объем работ, слишком глобален масштаб.
.EXE: Ну хорошо, ладно... Каковы перспективы «Корсаров» на сегодняшний момент?
А.Р.: Мы хотели бы сделать реальный, живущий мир, — этот термин, кажется, полюбился создателям онлайновых игр? На нашем «живом» архипелаге события должны происходить без строгой привязки к центральному персонажу, мир вполне обходится без него. Уже сейчас бассейн бороздят около пятидесяти капитанов, промышляющих тем же флибустьерским бизнесом. Колонии подвергаются нападениям и меняют владельцев, страны воюют друг с другом...
.EXE: Но все это — карррамба! — было у Мейера семнадцать лет назад! За исключением ласкающей взор графики.
Р.Н.: Трехмерная оболочка — визитная карточка «Корсаров». Мы постоянно дорабатываем движок, добавляем корабли. Сейчас в рабочей версии «Корсаров-2» есть десять типов погоды (морского волнения. — **.EXE**). В релизе будет как минимум вдвое больше.
.EXE: Что приятно! Насколько мы помним, в «Пиратах Карибского моря» у погоды было два режима: полный штиль и нецензурный девятибальный шторм.
А.Р.: Было дело, правда. Но ошибка исправлена, вина, надеемся, заглажена с лихвой.
.EXE: Кстати, тема животрепещущая: чем «Корсары-2» будут отличаться от своего диснеевского утенка-предшественника?

Колониальные амбиции

А.Р.: Во-первых, в игре нет сюжета...

.EXE: То есть вообще, совсем, начисто?

А.Р.: Именно. Мы решили не испытывать терпение перфекционистов сладковатыми историями по мотивам «Острова Сокровищ». Есть лишь более-менее адекватно воспроизведенный бассейн Карибского моря с десятком колоний (береговой линии Южной Америки не предвидится. — **.EXE**), неумолимо тикающее время, четыре страны и пираты, колонии, корабли, корабли, корабли...

.EXE: Родная мизансцена! Игрок стартует на слабеньком корабле...

А.Р.: Так, так.

.EXE: ...и медленно захватывает все более серьезные суда, пока в его руках не оказывается флотилия линейных кашалотов со стопушечным убийцей Man-of-war во главе. И все? Game over?

А.Р.: Потом корсар берется вплотную за колонии.

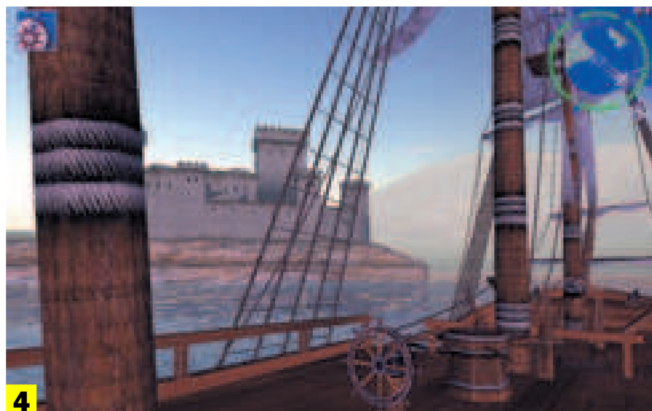
.EXE: Ага! Вот оно.

А.Р.: Именно. Коллекционирование и взращивание колоний станет второй важнейшей задачей — и ключом к победе в игре — для возмужавшего пирата. Вот я, например, уже пару дней подряд бодаюсь с альфа-билдом за удержание под контролем хотя бы трех форпостов цивилизации...

.EXE: В чем же сложность?

Р.Н.: Противник постоянно пытается присвоить себе ваше хозяйство. Для защиты поселений существуют форты, которые можно (и обязательно придется) апгрейдить. Мы предусматриваем два или три этапа укрепления крепостной стены, а также замену орудий форта. Плюс, есть нововведение: баллистическая артиллерия.

.EXE: В этом месте, если дозволительно, поподробнее...



4

Р.Н.: В первых «Корсарах» довольно мощный корабль мог подойти вплотную к стене форта и завести канонирскую дуэль — на слабачка. Маневрировать не было нужды — каемся, грешны! В принципе, во вторых «Корсарах» ситуация со стрельбой прямой наводкой сходная, от ядер не особо увернешься. Но баллистические батареи заставляют вас реагировать, ложиться на курс уклонения, если вы не хотите превратить палубу корабля в дуршлаг.

.EXE: Заметано. Что еще интересного происходит в колониях?

А.Р.: Ну, можно набить форт людьми, увеличить до отказа гарнизон. Тогда вероятность захвата сводится к минимуму. Но не забывайте, ораву надо кормить, налоги поднимаются до небес, а еще есть. эпидемии.

.EXE: Эпидемии? Нечто действительно невиданное на наших берегах.
А.Р.: Знакомьтесь. В игре существует специальный вид товара — медикаменты. Его нигде не производят, лишь медленно (но верно) везут из Старого Света. Если колония, гм, приболела, падает боевой дух, мрут люди. Ей нужна помощь — те самые снадобья! А уж задача, откуда их взять, целиком возлагается на нехрупкие плечи игрока.
Р.Н.: И важное примечание: заходя в «болеющий» порт, вы рискуете заразить всю команду. Если на борту нет грамотного медика или лекарств, ситуация может оказаться смертельно опасной. Вас перестанут пускать в порты, вы рискуете стать изгоем.
.EXE: Насколько мы понимаем, это не все о колониях.
А.Р.: Угу. Сами колонии, независимо от фортов, тоже можно отстраивать. На данный момент в дизайн-документе числятся около двух десятков зданий-апгрейдов, которые можно возвести в любом поселении. Собственно, у нас готов код, экономика — все, кроме графики. Сейчас мы активно пытаемся понять, насколько сложной окажется хирургическая операция по изменению внешнего вида города вследствие постройки, скажем, мельницы...
.EXE: То есть вопрос «быть или не быть» зависит лишь от графической гибкости «Корсаров»?..
А.Р.: Точно так. Вот посмотрите: в новостной ленте моей текущей игры уже есть упоминание, что в таком-то городе возвели такое-то здание. Как следствие, колония начинает производить новый вид товаров.



Маневры

.EXE: А скажите-ка, вы ведь так и не отказались от идеи пеших береговых пробежек, которые так сильно играли на наших потрепанных нервах?
Р.Н.: Мы ограничились городами. Если полностью исключить городские приключения, многое будет потеряно.
.EXE: Например?
Р.Н.: Опция «Проникнуть в город». Если вас не пускают в интересующую колонию, можно проскользнуть без разрешения... но придется остерегаться патрулей. Если патруль выявит нелегала — неизбежны погоня и драка. В этом конкретном случае я рекомендовал бы предпочесть стремительное отступление вон. И потом, кому-то из чинуш может не понравиться предпринятая вами попытка подкупа!
.EXE: Вы о чем?
А.Р.: Колонию можно купить. Предложить губернатору достаточно денег, чтобы он переметнулся на сторону блестящих и звенящих!
.EXE: А как же города игрока? Их тоже могут выкупить?
А.Р.: Нет. Это игра только в одни — искусственно-интеллектуальные — ворота. Зато AI способен, трезво оценив расклад сил в бою, соорудить из своего корабля брандер и отъесть у вашего флагмана половину, а то и больше жизненного ресурса.
.EXE: Славно. А мы, мы можем набить себя порохом, поджечь и подсластить жизнь кому-нибудь слишком толстокожему?
Р.Н.: Пардон, это не имеет никакого смысла! Подумайте сами: если ваш корабль взорвется вместе с вами, кто будет продолжать игру?.. Впрочем, мы крепко размышляем о возможности отдачи приказа переоборудовать один из кораблей дружественной флотилии в пылающую средневековую торпеду. Но не жалко ли губить кадры?..
.EXE: Кстати, о команде. Ходили слухи...
Р.Н.: Слухи правдивы. Мы слегка переиграли офицерские обязанности. На абордаж вместе с капитаном отправляется лишь трио NPC, специально натренированных вояк. Навигатор, канонир, медик, боцман, казначей и плотник остаются на борту и не имеют шансов сгинуть под ударом вражеской сабли.
.EXE: То есть офицеры будут продолжать кормежку из хозяйского кармана?
А.Р.: Решать вам. Но без канонира во время очередного залпа могут взорваться пушки, без медика команда заболеет, а без плотника не сможет потушить пожар...
.EXE: Взрываются пушки?! Может, еще и такелаж рвется?
Р.Н.: Нет-нет, что вы. Парусный бой и так нетороплив, постепенная деградация готовности парусного вооружения и корпуса превратит «Корсаров»... в очень финское развлечение.
.EXE: А на какое же развлечение следует рассчитывать нам?



1 **Дальнейшая работа над имиджем игры навела на мысль об огнях Святого Эльма. Но разве лунная дорожка сверкает золотом, а не серебром?.. Наверное, это специальное пиратское лунное шоссе.**

Р.Н.: Поиск сокровищ по пиратской карте, фехтование с вражеским капитаном — со многими ударами и отскоками. Наконец, охоту за знаменитым «Золотым поездом», испанским караваном из Нового Света в Старый, груженым чистым золотом.
.EXE: А если упустим?
А.Р.: Не можно! Это счастье бывает у пирата только один раз в жизни.
.EXE: В таком случае удачи вам с этими «Корсарами»! Поклонники в нетерпении.
Р.Н.: Спасибо. До встречи!

Беседу вел Александр Вершинин.

Тоталитарное диско



«What if» как повод для игры всегда был выигрышным ходом — кто не любит пофантазировать на тему прошлого? Конечно, альтернативными историями все пресытились еще во времена зрелого C&C, но разве стоит отвергать саму идею? Примите новую заявку: Hollow от ZootFly.

Нет войне

Сегодня мы конструктивно проводим рабочее время в компании с господином Бостианом ТРОХОЙ (Bostjan Troha), ведущим дизайнером небезынтересного проекта Hollow и исполнительным директором фирмы ZootFly, базирующейся в республике Словения. Бастиан, кстати, в далеком прошлом был журналистом, писал, как вы догадываетесь, о КИ. Наверное, оттого наш диалог и вышел столь обстоятельным...

Game.EXE: Ваша компания совершенно неизвестна в России. Поэтому, Бостиан, давайте начнем со знакомства: хотя бы в общих чертах расскажите о себе, о своей команде, об играх, к которым вы имели отношение.

Бостиан ТРОХА: Компания ZootFly основана в 2002 году, и Hollow — наш первый большой проект. Однако сказать, что мы сугубые новички, было бы ошибкой: коллеги имеют определенный опыт создания игр, в разное время поработав в других девелоперских и издательских фирмах. Все вместе мы участвовали в 20 с лишним реализованных проектах, наши игры выходили во множестве стран — от Южной Кореи до Франции. Нынешняя ZootFly — это три десятка специалистов на все руки. Совсем недавно мы принялись за разработку еще одной игры, но говорить о ней пока рано.

.EXE: Без проблем. Задание на сегодня — обсудить Hollow. Ваш сюжет до зубов вооружен довольно популярным нынче (даже с некоторым избытком) жанром альтернативной истории. Что бы это значило?

Б.Т.: То, что, как нам кажется, жанр шутеров давно нуждается в свежей крови. Разработчики зациклились на иг-

Hollow
www.games.zootfly.com/hollow
жанр: 3D-шутер
платформа: PC, Xbox
дата релиза: Май 2005 г.
разработчик: ZootFly (www.zootfly.com)
издатель: Не объявлен

рах по Второй мировой, на неотличимых копах-морпехах-монстрах, действующих под сводами типовых подземелий. Не подумайте плохого — все это отличные игры, заслуженные бестселлеры индустрии, народные любимцы... Но! В рамках обожаемого жанра, наверное, можно реализовать не только войну с фашистами или поиски правды от имени и по поручению вышедших в тираж полицейских, согласны? Словом, мы объявили мир Hollow свободным от опостылевшей всем и каждому Второй мировой. Как минимум.

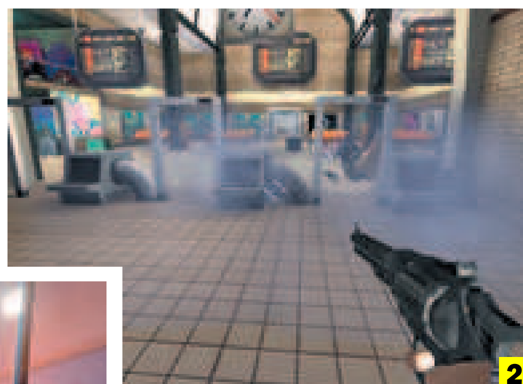
First we take Manhattan

.EXE: Давайте-ка об этом поподробнее. Войны, значит, не было. Как и Гитлера, и многолетнего Противостояния Двух Систем, и мир пошел по другому пути... И как, по-вашему, это отразилось на повседневной жизни? Что непривычное бросится нам в глаза, едва мы окажемся в Hollow?

Б.Т.: Действие игры разворачивается в альтернативные 70-е, в причудливом диско-тоталитарном краю по имени Центроп. Мы долго думали о том, как он будет выглядеть, и пришли к мысли, что в таких утопиях резонно отталкиваться от архитектуры. Вы когда-нибудь задавались вопросом, что было бы, если б в свое время Сталин не придушил, к примеру, русский конструктивизм? Если бы архитектор Татлин возвел свою вавилонскую башню имени Третьего Интернационала? Или если бы Леонидов с Мельниковым построили-таки на Красной площади Наркомтяжпром? Если бы Шпееру удалось обархитектурить всю Германию, а некоторые итальянские футуристы прославились бы далеко за пределами своей страны?..

Мир предстал бы совсем в ином обличье, не случись большой войны. А Гитлер до конца своих дней так и рисовал бы акварельки. Или стал бы декоратором в какой-нибудь «Икее»... Сюжет далек от тривиальности, полон всевозможных загадок. Отсюда главная геймплейная особенность Hollow — вариативность игры: пользователи, которым лень вникать во все историко-настроенческие тонкости, смогут просто ходить и отстреливать врагов направо и налево, и это все равно будет здорово; тем же, кто охоч до глубокого бурения, поиска цитат и параллелей, мы постараемся дать возможность проникнуться, оценить наши выдумки. И, разумеется, не разочароваться.







1 Бастиан Троха. Коллега, перешедший Рубикон.

2 Глядя на фирменные скриншоты, в голову лезут разные мысли. Либо выхода Hollow придется ждать многомного месяцев после 33-го издательского дедлайна...

3 ...либо все заверения о красоте и гармонии не имеют под собой реальной почвы и многообещающий проект выльется в очередной приставочный порт.

4 Зеленый уголок. Интересно, что сделает Immersion System, если кто-то захочет остаться здесь жить?

.EXE: Какие же события потребуют нашего непосредственного вмешательства? Чью шкуру предстоит примерить на этот раз?

Б.Т.: Лейтмотив — борьба маленького человека, неудовлетворенного винтика в чудовищном механизме огромной тоталитарной машины. Которому нечего терять, но есть за что сражаться. Тайлер Килмор, опальный американский журналист, обвинен в несуществующем преступлении — убийстве собственной невесты. Он возвращается в Центроп после пяти лет вынужденных скитаний, чтобы спасти возлюбленную, которой грозит смертельная опасность. Тайлер ввязывается в странную и непонятную игру, из-за которой несколько лет назад разбились вдребезги все его надежды на счастливую жизнь. Спасая девушку, он не сразу осознает, что история начинает принимать совсем иные масштабы: герой попадает в водоворот тайн и интриг сильных мира, и у него не остается ничего другого, как идти до конца. Hollow предстанет перед вами эдакой драмой, триллером и боевиком в одном лице. Но при всей серьезности поставленной задачи мы обещаем и некоторую долю ироничного юмора. Тайлер окажется довольно харизматичным парнем. Как и те, с кем ему придется столкнуться.

О вере в слово

.EXE: На Hollow-сайте присутствует упоминание о некоей Immersion System, системе динамического развития персонажа, способствующей погружению в игровой универсум. Что-то новое. Каким образом вы собираетесь нас «погружать»?

Б.Т.: Мягко и ненавязчиво, как учили. Immersion system основывается на штуке, которую мы зовем психометрией. Объясняю: человек играет в нашу игру, определенным образом совершая конкретные поступки. Взаимодействует, одним словом. Никогда не пробовали посмотреть на себя со стороны? Как вы реагируете на различные сложные ситуации — скажем, оказавшись в кольце врагов? Попытаетесь вырваться, побежите искать удобную огневую точку? Или, напротив, подобно дяде Сильвестру будете стоять насмерть и тонуть в куче собственных гильз? Перед тем как зайти в комнату, осматриваетесь или с ходу вышибаете дверь? С какой скоростью нажимаете клавиши?

Насколько резво елозите по коврику мышью? Быстро ли реагируете на изменения обстановки и достаточно ли метко стреляете? Часто ли принимаете лекарства?..
Обрабатывая эту нехитрую на первый взгляд информацию, движок составляет психологический портрет игрока. Который влияет на многие факторы геймплея, прежде всего на выбор продолжения сюжетной линии на каждом ключевом этапе. И таких развилок будет предостаточно, не сомневайтесь. Помните, как иногда бывает в фильмах: смотришь, смотришь, а потом вдруг замечаешь, что вот с этого момента начинается тоска — либо все предсказуемо (эх, в 99% случаев оно с самого начала предсказуемо... — **.EXE**), либо подано настолько бездарно, что хоть пультом в экран. Мы в Hollow пытаемся пресечь


4

такие разочарования. Игра будет реагировать всей своей обратной связью, она будет строить сюжет из множества заранее припасенных кусочков. Если вы практикуете интеллектуальный подход, с чтением и разговорами — то и задачки вам будут подбрасываться схожего плана (к примеру, с большим количеством пазлов). А предпочитаете стрельбу — получите пару лишних взводов полиции. Часто сохраняетесь? Значит, боитесь, поэтому игре следует стать чуть проще. Медленно находите новые комнаты или откровенно плутаете по одним и тем же коридорам? И здесь надо как-то помочь пациенту, пока у того не улетучился весь fun...
Что вы на это скажете?
.EXE: Гм. Услышанное требует осмысления. Вы же сами знаете, в нашем бизнесе можно верить только постфактум... Хорошо, давайте теперь о технике. Сначала откройте, пожалуйста, капот.
Б.Т.: Движок зовется Xubl, к вашим услугам. Весьма универсальный агрегат. Может варьировать качество картинки от кандидатского low-end-минимума до самых модных на сегодня величин, вроде шейдеров версии 2.0 (1.1 и 1.4 тоже, понятно, на месте), — смотря какой у вас компьютер. Будет куча красивых эффектов: motion blur, radial blur, lens flares, реалистичные водные поверхности, туманы нескольких видов, огни, взрывы и многое-многое другое, что создается специально для Hollow на лучших графических станциях.
А еще Xubl — лучший друг Огромных Открытых Пространств. Часть большого уровня загружается только тогда, когда мы присутству-

ем в данном квадрате, причем так аккуратно, что играющий этого даже не замечает. Возможно, наиболее существенный момент — тесная интеграция с 3D-редактором Alias WaveFront Maya. Буквально все — уровни, персонажи, анимация, физика объектов — создано при помощи этого популярного пакета, что в разы сокращает нам временные затраты. Вместе же Hollow и Xubl олицетворяют идею свободы творчества: игроки при желании сумеют легко создавать различные моды. Поскольку, повторюсь, движок интегрирован с Maya, то, раздобыв соответствующий mod package для Xubl и бесплатную Maya Personal Learning Edition, вы сможете заняться уровнетворчеством. И приятно удивитесь, когда увидите, насколько это простое занятие.



1 **Даже самая альтернативная из историй никода не сумеет расстаться с тонно-километрами дорогих сердцам канализационных труб.**

2 **Большой город в Hollow сильно смахивает на иллюстрации к первому изданию политико-финансового пособия для младшего школьного возраста, известного как «Незнайка на Луне».**

Я уеду туда

.EXE: Да, mod-friendly-игра долго остается молодой. А как этот ваш Xubl относится к транспортным средствам?

Б.Т.: Положительно относится, порулить дадут. Делать шутеры без машин уже не годится, всякий мыслящий разработчик это понимает (а непонимающий вот-вот прозреет). Джипы, подъемники, дирижабли с ховеркрафтами — пожалуйста. К примеру, самая первая миссия завершается головокружительной погоней в LA-стиле... А вообще, транспорт — это опция, любую задачу можно будет выполнить «пешком». Ну, почти любую.

.EXE: И в какие места занесут нас джипы с дирижаблями?

Б.Т.: В самые интересные и неожиданные, а иначе — зачем? В Hollow три, так сказать, вселенных. Первая представляет стольный град Центрополис, расположенный, стало быть, в Центропе — огромной стране, охватывающей Центральную, Северную и Восточную Европу. В этом гигантском муравейнике каждая дворняжка до кончиков когтей пропитана духом тоталитарной дискотеки. Очень продвинутое место. Второй мир — Зеркальный город, находящийся ровно под Центрополисом. Своего рода продукт экспериментов в области прикладного градо-

СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ

купон участника лотереи

Фамилия

Имя

Отчество

Адрес | Индекс

Телефон

E-mail

Выдержка из «Правил лотереи «Счастливый УЧУ»

1. Купон заполняется печатными буквами.
2. Конверт с купоном, на котором нет пометки «СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ», не вскрывается (а купон, следовательно, в розыгрыше не участвует).
3. К розыгрышу не принимаются купоны, в которых не указан телефон участника (хотя бы контактный).
4. В случае выигрыша счастливец обязан самостоятельно получить (вывезти) свой приз (за исключением книг и игр) в течение двух месяцев с момента публикации списка победителей лотереи. В противном случае (когда счастливец не может самостоятельно забрать приз или не объявляется в течение двух месяцев) приз переходит в пользование редакции.
5. Фамилии победителей лотереи публикуются в номере Game.EXE, следующем за данным розыгрышем.

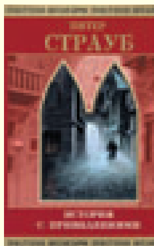
Заполнив этот купон и выслав его по адресу: **115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8, журнал Game.EXE,** вы гарантированно становитесь участником ШЕСТИ РОЗЫГРЫШЕЙ лотереи «СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ», в которой такие роскошные призы, что просто дух захватывает!..



LCD-монитор Prestigio P175

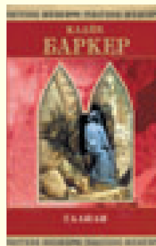
Андрей Владимирович КУРБАТОВ, г. Смоленск

Приз предоставлен компанией Prestigio (www.prestigio.ru), производителем мониторов марки Prestigio.



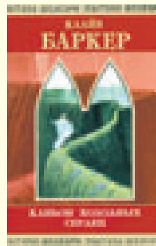
Питер Страуб. «История с привидениями»

А.Ю. Хоменко, г. Нижний Тагил



Клайв Баркер. «Галили»

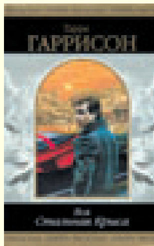
Г.В. Петраков, г. Краснодар



Клайв Баркер. «Каньон холодных сердец»

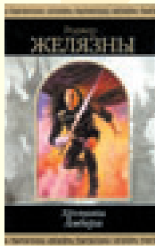
И.А. Горохов, г. Серпухов

Все книги выпущены издательством «Эксмо» (www.eksmo.ru) в 2004 году



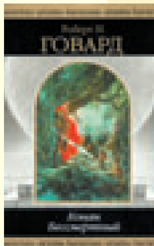
Гарри Гаррисон. «Вся Стальная Крыса», в 2-х томах

С.С. Дынников, г. Сертолово Ленинградской обл.



Роджер Желязны. «Хроники Амбера», в 2-х томах

В.Д. Кармишин, г. Саранск



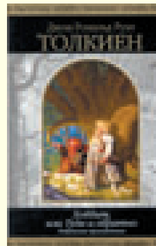
Роберт И. Говард. «Конан Бессмертный»

П.А. Мень, г. Йошкар-Ола



Роберт Шекли. «Цивилизация статуса»

Н.А. Милов, г. Мирный, Саха-Якутия



Джон Рональд Руэл Толкиен. «Хоббит, или Туда и обратно. Избранные произведения»

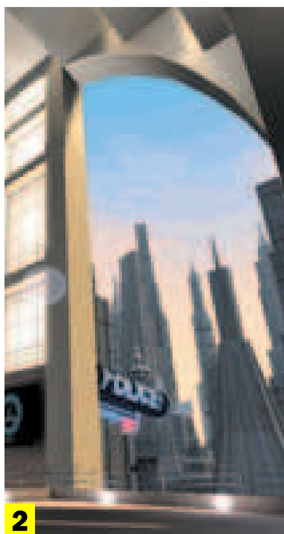
М.В. Суворов, г. Рыбинск

строительства — зеркальная копия столицы, но отгороженная от той профилактическим файерволом. Такие меры оправданы хотя бы тем, что в городе с зеркальной судьбой, легко догадаться, царит преступность, а вся полнота власти сосредоточена в руках так любимых нами local gangs. Третий мир — Подземелье. Практически Ад. Гигантская система подземных ходов, коммуникаций, лазов и пещер, на сотни миль протянувшаяся в длину и на десятки уходящая вглубь планеты. Свои обитатели — и люди, и животные, их очень часто можно спутать друг с другом, по причине многотысячелетней эволюционной самобытности. В этом прекрасном краю тоже придется серьезно поработать...

.EXE: И поработаем, если только у вас все получится. В связи с этим (только не обижайтесь) один личный вопрос: в кого вилы вонзать? Смеет ли общественность надеяться, что в Hollow не будет ни одного мутанта, ни одного Чужого, ни одного зомби?

Б.Т.: Ха! Хорошо, что спросили. Нет, конечно, вся эта дрянь выбрана без остатка товарищами по цеху. Куда уж нам. А вот все остальное — в товарной комплектации: от дуболомов-охранников до нанороботов величиной с таблетку. В Центрополисе враг представлен различными силовыми градациями: секьюрити сторожат чью-то собственность, простые копы присматривают за порядком на улицах; при крупных проблемах на помощь спешат местные собровцы в сверкающих доспехах, а если совсем война — то элитный спецназ на боевых роботах. Роботы, кстати, управляются дистанционно, так что смотрите, чтобы пульт не попал в чужие руки. В Зеркальном городе, само собой, стрельба по мобстерам, а в Подземельях — по диким неандертальским (нгандонским? — **.EXE**) племенам. У всех свои особенности, как внешние, так и внутренние. То есть тактико-стратегические.

.EXE: А о музыке можно? В нашей банальной реальности 70-е — «золотой век» рока энд ролла. А в вашей нетривиальной? Ужель одно диско-диско-диско?


2

Б.Т.: Ответ вам не понравится, но все же. Здесь, в Словении (или по тем временам Югославии), стиль диско был определяющим фактором всей жизни 70-х. И жизнь эта была прекрасна — десятилетие бубль-гума. Мы светились под воздействием Brady Bunch, Saturday Night Fever, Earth Day... Брюки-клеш, туфли-на-платформе, волосы-до-плеч. А рок-музыкой мы называли «Зигги Звездную Пыль» и Джорджо Мородера — короче, Euro-trash. А еще эти картинки с сумасшедшими автомобилями Джуджаро и студии Italdesign: «It's Still Disco To Me» — ничего, что я перефразирую The Jime?..

Беседу вел Вурмонд Хсиутт-Мухин.

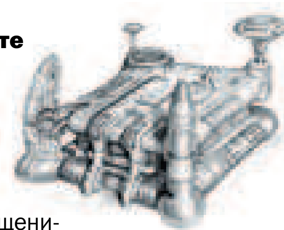
Вместо сердца

Мужчина и женщина терпят бедствие на планете, напоминающей выброшенные на свалку декорации к кинофильму «Сумасшедший Макс». Через неделю ежедневных упражнений в стрельбе они покидают небесное тело в том же составе, но с другим содержанием: искусственные мозги, титановые руки, стальные сердца и зашитые в левую ягодицу адаптеры 802.11g для обмена видеоинформацией во время боя.

Небо над Берлином

Metalheart: Replicants Rampage — игра для тех, кто с детства мечтал быть киборгом и сражаться с мутантами. Возможно, вы не раз тайком от родных пускали слезу во время финальной сцены Blade Runner; возможно, вы пять или шесть раз прошили напролет Fallout 2; возможно, вы до сих пор ностальгируете по первому Syndicate. Горы проглоченной НФ в прошлом, сегодня вы уже другой, читаете только солидные еженедельники и специальную литературу, но в душе... В душе вы, наверное, похожи на авторов этой игры. Какие они на самом деле, правда, никто толком не знает, потому что разработчики Metalheart глубоко законспирированы, запрятаны в благополучной и совсем не киберпанковской, абсолютно не постапокалиптической, сытой, довольной и правильной Германии. Да, это одна из студий «Акеллы», почему бы и нет. Разве «Акелла» не может иметь небольшую, в пятнадцать человек, студию в Германии?

Мы вместе



Некогда рассредоточенная по полуподвальным помещениям вокруг МДМ, «Акелла» сконцентрировалась теперь в одном офисе и стала занимать пугающе много места. Интрига начинается с вешалки: местный лифт предлагает везти сразу на четвертый этаж, минуя второй и

Metalheart: Replicants Rampage

www.akella.com/pub-metalheart-ru.shtml, www.metalheart.ru/main.html
жанр: РПГ/походовая стратегия
платформа: PC
дата релиза: 3 квартал 2004 г. (а точнее — «осень»)
разработчик: «Акелла» (www.akella.ru)
издатель: «Акелла» (www.akella.ru)

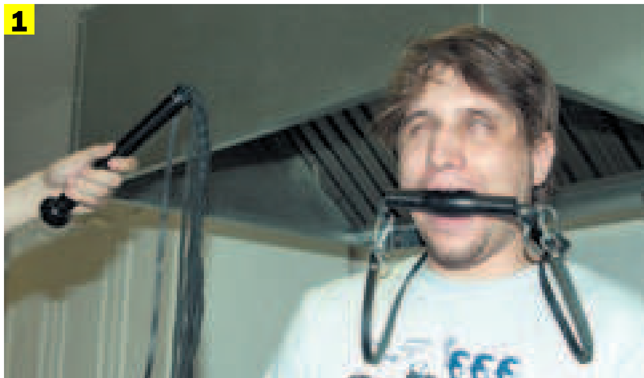
1 **Полномочный представитель Metalheart за пределами Германии Сергей Лахтин в обиду игру не даст.**

2 **Финальные кадры Metalheart. Чтобы обрести спасение, главным героям придется потяжелеть килограммов на двадцать — за счет многочисленных имплантатов, разумеется.**

3 **Вечно пьяный доктор, может быть, и забудет бычок «Беломора» в вашем желудке, зато без этого коновала вы не сможете установить в свое тело самые совершенные, самые хитроумные устройства.**

4 **За дозу тактония этот дед готов идти за нами хоть на край света. В компании из шести персонажей только двоим суждено покинуть наркоманскую планету, все остальные — не более чем временные комедийные передвижки.**

5 **Встроенные мини-игры — небольшой, но изящный штрих.**



1



2



3

третий — что творится на тех этажах и есть ли они вообще, неизвестно.
PR-человек «Акеллы» Александр Щербаков знакомит нас с продюсером и сценаристом Metalheart Сергеем Лахтиным. Он — полномочный представитель команды разработчиков на одной шестой части суши. Одного взгляда на этого парня достаточно, чтобы стало ясно — судьба игры в надежных руках. Рабочий день закончен, коллега Сергея справа играет в NFS: Underground, коллега слева поливает сетевых товарищей в одном из WW2-шутеров. Мы же прильнули к окулярам бета-версии Metalheart.
Убедительный видеоролик выбрасывает персонажей на поверхность планеты: спасательная капсула разбита вдребезги пополам, вокруг, насколько хватает глаз, бесплодные пески и равнодушные камни. Увлекшихся беседой главных героев уже окружают укушавшиеся стероидов скорпионы, и Сергей волевым движением обрывает поток сюжетной рефлексии.
Герои с готовностью, что твой ПэЖэ, отзываются на призыв, достав из заплечных котомок шотганы и автоматические пистолеты.
Двадцать насекомых спустя мы обнаруживаем весьма крепкую стену и город за ней. Чтобы попасть внутрь, нужно проявить смекалку: обнаружить среди зарешеченных коллекторов слабое звено и применить инструмент типа фомка. Извозившись бог знает в чем, герои оказываются-таки в нужном месте, и опытная рука Сергея снова ставит их на сюжетные рельсы — местная шишка предлагает потерпевшим бедствие контрабандистам выполнить несколько заданий. У наших ребят нет выбора, и...

Все включено

Авторы, по собственному признанию, неровно дышат к тактическим РПГ «золотого века», словам, начинающимся с приставки «пост», и «настольной» ролевой игре Shadowrun. Их Metalheart с детской непосредственностью цитирует любимые творения: дизайн уровней выполнен под влиянием Fallout, тактическая часть писана с Jagged Alliance. «Все включено»: инопланетный Wild Wild West, огнестрельное оружие старой школы, четыре сотни имплантатов, ролевая система с двумя дюжинами характеристик («Возможно, мы еще уберем пяток-шесток параметров», — сообщает герр Лахтин), генератор квестов, способный выдать на-гора до четырнадцати тысяч вариаций на тему «принеси то, не знаю что», и черт



знает сколько уровней размером с квадратную милю каждый. К сожалению (или к счастью?), графический движок также принадлежит «золотому веку»: нарисованные едва живые уровни, плоские спрайты персонажей, аскетичные спецэффекты, примитивный





интерфейс. Картинки из Metalheart не держат полосу, но вызывают ностальгический условный рефлекс у каждого, кто часть своей жизни отдал радиоактивным пустыням и «Братству стали». На то, понятное дело, и расчет. Между тем до Fallout «Металлическому сердцу» как до звезд. Местный сюжет практически линеен, диалоги в основном носят общеобразовательный характер, ролевая система производит впечатление необязательной — на первый взгляд, разумеется. Из шести возможных членов команды постоянных только двое, остальные попадают в наше распоряжение от случая к случаю, исчезая после завершения очередной сюжетной миссии. Таким образом, вкладывать с трудом добытые средства в развитие наемников нет никакого толку — все внимание достается главным героям.

Имплантат мне друг

Пожалуй, самая интересная деталь, способная придать «классическому» Metalheart необходимую остроту, — невероятное количество способов внутреннего переустройства персонажей. Завязанный на интриге вокруг тактония сюжет («Тактоний — нечто среднее между спайсом и тибериумом», — тактично поясняет тов. Щербаков) щедро населил диковатый мирок Metalheart мутантами, репликантами и киборгами. Аборигены, с легкой руки авторов, просто помешаны на имплантатах — в местных барах только и разговоров о том, какой гаджет и куда вставил себе Джон из соседнего села. Все смешалось. «Вот смотрите, — рассуждают вслух авторы, — если мутант поменяет себе все органы на искусственные, он, наверное, уже не мутант, а киборг?»

Выбор в местных магазинах огромен. Идеальной белизны зубы, повышающие «харизму». Глаза ночного видения. Стабилизатор здоровья. Контроллер адреналина. Интерфейсы для пистолетов, позволяющие в буквальном смысле стать с оружием «одним целым». Голографический проектор (прямиком из «Вспомнить все») путает вражеским стрелкам все карты...

Про руки, ноги и прочие органы говорить даже не приходится — предложение огромно, от разных поставщиков, любого качества. Возможно, есть даже подержанные. Поменять в себе можно все, и не раз. Самые простые имплантаты можно поставить в полевых условиях, лишь бы не во время боя. Более сложные игрушки требуют присутствия сертифицированного специалиста. А монтаж таких уникальных гаджетов, как искусственный мозг, проводится за бешеные деньги и только в амбулаторных условиях. «Мы НЕ РЕКОМЕНДУЕМ устанавливать искусственный мозг на ранних стадиях игры, — ответственно заявляют авторы. — Здоровье потеряете, останетесь инвалидом». Прислушаемся. В условиях тотальной нехватки «правильных» игр устаревший порядком Metalheart может оказаться скромным бриллиантом «на каждый день», если авторы не слишком формально отнесутся к переводу диалогов с немецкого и с линейкой в руках выверят баланс тактических сражений. Вооруженные доисторическим движком художники сумели выбрать верный тон, и, если гейм-дизайнеры далекой тевтонской акеллостудии любят Fallout не только на словах, в этом году мы непременно сделаем себе пересадку головного мозга — второго такого шанса может уже не представиться. «Пост», увы, давно вышел из моды у маркетологов.

Олег Хажинский.





Универсальная треуголка

Вас всегда привлекала пиратская романтика, и при виде роскошных каравелл сердцебиение учащалось до критической отметки, но серия «Корсары» казалась перегруженной хитромудрыми морскими терминами и сложными в освоении РПГ-кнопками? Вероятно, вы ленивый дебилушка пятидесяти лет от роду. Или вечно занятый и крайне неразборчивый любитель КИ-на-полчаса. Не переживайте, у «Акеллы» и для вас есть треуголка подходящего размера.

«Корсары» на скорую руку

Шейдерное море и свист сабли в удобном для каждой домохозяйки формате можно будет найти в игре «Одиссея капитана Блада». И не подумайте вдруг, что сложнопафосные гиперциники из .EXE держат на эту игру какое-нибудь особо мерзкое зло. Ничего подобного! Формат есть формат, и стыдно не понимать, зачем существуют разработки, подобные «Одиссее...». Они необременительны, зрелищны и не пытаются набить вам глотку пресловутой «глубиной». За ними следует проводить время, выкроенное между вечерним кофе с друзьями и походом в кинотеатр с подружкой на очередного «Спайдермена». Красные глаза, бессонные ночи и невыученные уроки — это скорее как раз про «Корсаров», которые классический ПК-эпос. «Одиссея...» же — продукт консольный. И очень, нужно заметить, неплохой. Броский и радостный, как большинство случающихся в летнюю пору brand extensions.

Чтобы узнать об игре все, что вам нужно, мы еще раз (см. также ньюс-отчет о «Корсарах-2») встретились с Ренатом НЕЗАМЕТДИНОВЫМ, который кратко и честно рассказал о своей непростой работе.

Game.EXE: Ренат, порог вхождения у «Одиссеи...» значительно ниже, чем у «Корсаров», верно?

Ренат НЕЗАМЕТДИНОВ: Точно. Наша основная задача — перенести в компьютерную игру всю ту мешанину, кровищу и неразбериху, что царила в Карибском бассейне три сотни лет назад. Мы хотим передать весь драйв абордажа, который знаком по «Острову головорезов», «Пиратам Карибского моря» и прочим флибустьерским к/ф. Чтобы приобщиться, названия каждой мачты или паруса знать совершенно не требуется. Нужно просто сесть за компьютер и... Хотите покажу, как у нас выглядит море?

.EXE: С ним у «Акеллы» никогда проблем не было...

Р.Н.: ...Но даже мы не стоим на месте. Видите эти блики и отражения? А тот форт на берегу? Его можно разнести на кирпичики. А корабли — в щепки. Их модели состоят из множества частей, поэтому любые деструктивные телодвижения подарят вам красочный фейерверк из запчастей. Особенно метким выстрелом можно разорвать корпус пополам (упоенно демонстрирует. — **.EXE**). Без меткости, кстати, в морских сражениях будет нелегко. Ближе к концу игры против вас будут выходить корабли, обладающие четырехкратной по сравнению с вами огневой мощью. Придется плавать вокруг, брать маневренностью и один за другим

1 Незаменимый Незаметдинов.

2 Вода (в который уже раз?) поражает. Она не только красиво играет на ветру, но и исходит шикарнейшими брызгами, если бросить в нее что-нибудь тяжелое.

3 «Одиссея...» — яркая, солнечная игра. Дело ведь происходит в тропиках.

4 Есть специальная кнопка для расчехления пушек. А вот команда — для массовки. У нее — какой ужас! — нет лицевой анимации.



1



2

«Одиссея капитана Блада»
www.akella.com/pub-blood-ru.shtml
жанр: Аркада
платформа: PC, Xbox
дата релиза: 4 квартал 2004 г.
разработчик: «Акелла» (www.akella.ru)
издатель: «Акелла» (www.akella.ru)

отстреливать от неприятельского судна жизненно важные кусочки. Буквально брать на себя управление любой из пушек и играть в эдакий мини-тир.

Почти скроллер!

.EXE: Да уж, тяжело придется «ящику».

P.H.: Не думаю. Мы хоть и недавно начали заниматься кроссплатформой, но делаем все по уму. В частности, консольную версию не обойдет стороной безжалостный даунсэмплинг текстур, чтобы игра шустро бегала на архаичном иксбоксовом GeForce3. ПК-версия получит текстуры полноразмерные. Будет красиво.

.EXE: Спасибо вам за это от всех пятисотдолларовых видеокарточек. А что насчет пешеходной части?

P.H.: Она похожа... скажем, на слэшеры по Lord of the Rings. В кадре очень много действия. Трехэтажные комбо-удары, фехтование, бег по хитровывернутым лестницам фортов... А на заднем плане тем временем кто-то будет неустанно перезаряжать пушки, на игрока будут валиться бочки, обрушиваться балкончики, а покойнички на виселицах — ритмично раскачиваться. Все это не без «физики».

.EXE: Вездесущий Havok?



3

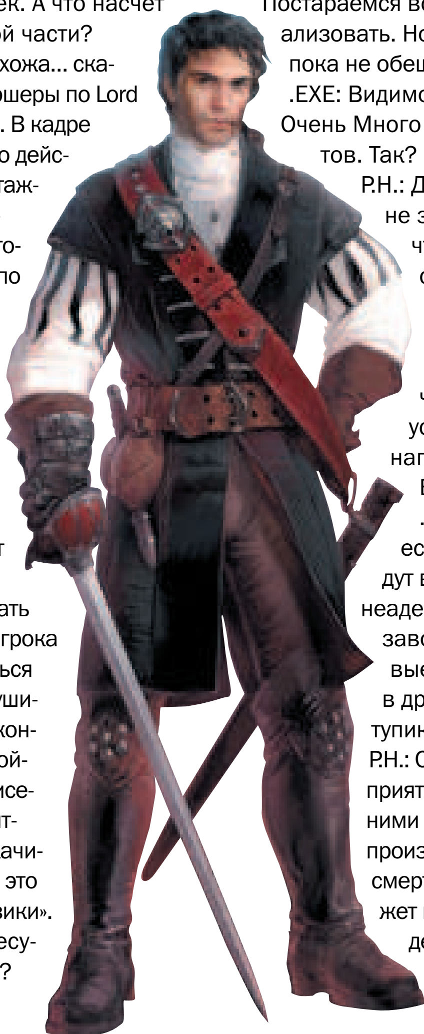
P.H.: Нет, собственная разработка. Rag doll тоже прикрутим. Но предел мечтаний, конечно, это, так сказать, разрушаемые модели людей. Отрубание рук, ног и прочего — представляете? Постараемся все это реализовать. Но ничего пока не обещаем!

.EXE: Видимо, будет Очень Много Скриптов. Так?

P.H.: Да. Но это не значит, что у нас совсем нет AI. С его помощью, в частности, устроены напарники Блада.

.EXE: А что если они будут вести себя неадекватно, заводя игровые скрипты в дремучий тупик?

P.H.: Самое неприятное, что с ними может произойти, — смерть. На сюжет и прохождение уровней они не влияют, поэтому, если Блад окажется один, ничего страшного не произойдет. Кстати, оставаться в одиночестве придется недолго. Взамен мертвых товарищей по сабле тотчас прибегут новые, чтобы создать на экране как можно больше действия.



.EXE: А в чем будут выражаться РПГ-элементы? Что-то подсказывает, что управлять партией из бравых эмписьерос не придется...

P.H.: Магазин будет. В нем игрок сможет найти и новый клинок или мушкет для Блада, и медную обшивку для его «Арабеллы». Или более прочные мачты. Или орудия помощнее.

.EXE: «Арабелла»! Совсем как-то забылось, что игра-то по книге Сабатини, которую мы, естественно, не читали. Сюжет будет соответствовать?

P.H.: Скорее да, чем нет. Радость узнавания — важная штука. Яркой сквозной линии ждать не стоит. Набор отдельных приключений, связанный воедино скриптовыми роликами, — вот это уже ближе. И, конечно, никаких диалогов в геймплее. Общение будет в роликах, но бегать по уровням и выспрашивать NPC о смысле жизни игроку не придется. Экшен все-таки.



4

.EXE: А камера... Кажется, она фиксирована сбоку.

P.H.: Да, точно как в Devil May Cry или LOTR-блокбастерах. Открою секрет: если камера может показывать лишь одну половину сцены, то вторую половину можно не рисовать. Экономия ресурсов, Xbox, вы понимаете...

.EXE: Таким образом, получаем почти скроллер! Ностальджи. Здорово. Когда же в печать?

P.H.: Ближе к концу года. Незадолго до релиза выпустим демо. А вот открытого бета-тестирования, которое некоторые из ярых корсаропоклонников ожидают с нетерпением, не будет. Идеологически это все же консольный проект.

.EXE: И это правильно. Удачи!

Беседу вел Михаил Бескакотов.

Возвращение в Эдем

Все студии, разрабатывающие свою первую игру, амбициозны вплоть до богоборчества. А в роли богов обычно выступают любимые игры девелоперов (Эдип бессмертен). Иногда, правда, по завершении проекта дело принимает антиэдиповский, тарасбульбовский оборот...

Freud was right

Впрочем, мы надеемся, что в данном случае этого не произойдет, хотя готовящая игру «Восхождение на трон» студия DVS и расположена на Украине, в Николаеве, славном проектами масштабными (авианосец «Варяг»... черт, неудачный пример). Обладатель рыжей нибелунговской бороды Александр ИЩЕНКО, ведущий дизайнер «Восхождения на трон», и ведущий (хоть и без бороды) программист Владимир КАРАСЕВ благосклонно разрешили нам выведать родословную своего детища и измерить его лицевой угол.

Game.EXE: В соответствии с психоаналитическими теориями, свой первый проект разработчики пытаются (осознанно или неосознанно) сделать похожим на любимые игры. Какие КИ предпочитают в DVS в относительно свободное от трудов время?

Александр ИЩЕНКО, Владимир КАРАСЕВ (здесь и далее хором): Игровые предпочтения сотрудников DVS довольно разнообразны. Многим нравятся походовые игры (все версии HoMM, Disciples 2); некоторые оппортунисты способны испытывать удовольствие от экшенов или РПГ с видом от третьего лица (вроде Blade of Darkness или Gothic). А еще иногда DVS в полном составе отдает должное Quake 3 по сети... хотя к разрабатываемому нами проекту все это не имеет ни малейшего отношения.

.EXE: Почему же, очень даже имеет. Малороссийские писарчуки называют «Восхождение...» не иначе как «украинским ответом HoMM». В то время как скриншоты являют взору нечто очень похожее на РПГ с видом от третьего лица. Родство «Восхождения...» с «Героями...» — признаете?

А.И., В.К.: У нашего проекта действительно много общего с Heroes of Might & Magic в части походовых боев, но в остальном это очень разные игры (проект и игра. — **.EXE**). Мы постарались свести менеджмент к минимуму и уделить больше внимания исследованию мира и собственно сражениям. Вид скриншотов никого не должен вводить в заблуждение: камеру можно отодвинуть подальше от героя, а в сражении она будет свободной и поднимать ее можно на довольно значительную высоту.

.EXE: Ох, запутали... Так все-таки стратегия или РПГ?

А.И., В.К.: В основном стратегия. РПГ-элемент присутствует, но в незначительном объеме. Большая часть игрового времени будет проходить в потурновых потасовках. Вид от третьего лица будет использоваться при перемещении по игровому миру, в общении с NPC, при получении квестов, найме армии, покупке заклинаний — в общем, для связки между боями.

.EXE: И что собой представляют эти «незначительные элементы»?

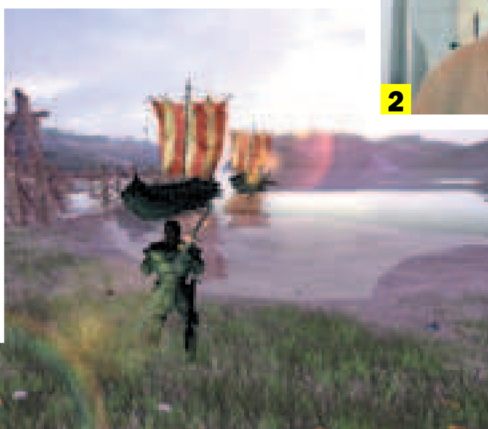
А.И., В.К.: У героя, как и у любого другого юнита в игре, есть боевые характеристики (атака, защита, здоровье, скорость и т.п.), а также опыт, получаемый в сражениях и за выполнение квес-



1 Александр Ищенко, ведущий дизайнер «Восхождения на трон»...



2 ...ведущий программист игры Владимир Карасев.



3 Ладьи (нет — лОдьи) вызывают какое-то нежелательное, тревожное ощущение... древнеславянское, что ли.

«Восхождение на трон»

www.dvshome.com/RGames.php

жанр: Стратегия с незначительными РПГ-элементами

платформа: PC

дата релиза: 4 квартал 2004 г.

разработчик: DVS (www.dvshome.com)

издатель: «1С» (http://games.1c.ru)

4 Среди разношерстных участников матча легко распознать заявленных на игру орков и титанов.

5 Кого-то (или что-то) сильно размазало по свободно вращаемой камере.


4


5

тов. Распределять очки между характеристиками персонажа игрок не будет — по мере роста опыта протагонисту присваиваются воинские и магические «звания».
Воинское влияет на личные боевые характеристики героя, уровень рекрутируемых монстров и максимальный размер армии. Магическое дает возможность заучивать более мощные заклинания и чаще их использовать. Таким образом, в начале игры придется сделать выбор между воином и магом, каждый из которых будет быстрее получать очередной «разряд» в своей профессии. В конце воитель возглавит армию из тяжеловесов, но не сможет пользоваться мощными заклинаниями; маг же компенсирует небольшой размер подотчетного войска выдающимися колдовскими способностями.
.EXE: То есть магия в «Восхождении...» сможет предопределить исход сражения?
А.И., В.К.: Иногда. Выиграть битву без использования магии можно, хотя это и проблематично, так как некоторые из сорока заклинаний представляют собой настоящее оружие массового поражения. Вдобавок около четверти видов нанимаемых существ способны использовать в бою некоторые заклятья — и этим грех не воспользоваться.
.EXE: Гм... Похоже, вашим любимым воплощением HoMM является четвертое и последнее. Герой, наверное, сможет пасть в бою?
А.И., В.К.: Именно. И это будет означать как конец боя, так и Game Over. Поэтому на поле брани героя иногда придется прикрывать от самых могучих врагов; в отличие от 4-й HoMM, в «Восхождении...» даже сильный боец не сможет вырезать большую армию в одиночку.
.EXE: Заявленное сочетание путешествий по миру в реальном времени и походовых (при трех-то измерениях!) сражений озадачивает и даже... фрустрирует, да. Что подвигло вас на такое?
А.И., В.К.: Походовая боевая часть была выбрана, дабы игрок мог спокойно подумать и воплотить наиболее эффективную тактику сражения. Дело в том, что у монстров (юнитов) помимо базовых параметров есть дополнительные, действующие по принципу «камень-ножницы-бумага». А сверх того еще специальные способности (кроме упоминавшихся магических). В результате, при примерно одинаковом составе армий исход боя может разниться от полного разгрома (при непродуманных действиях игрока) до блестящей победы (при использовании грамотной тактики).
.EXE: Для полноты картины чего-то не хватает... Вспомнили: артефактов.
А.И., В.К.: Артефакты будут в изобилии, причем усиливающие как магический, так и военный гений героя.

Месть в холодном виде

.EXE: А что за сверхзадача будет заставлять нас продвигаться вверх в местной «Табели о рангах»?
А.И., В.К.: Месть, кровавая и беспощадная. В результате вероломного нападения врагов гибнут родные и близкие нашего парня (короля Эдема), но его самого успевает спасти придворный маг, забросив (в нижнем белье и без денег) в далекую страну. Для того чтобы вернуть трон и «свершить наказания мщениями яростными», придется сражаться, сражаться и еще раз сражаться.

.EXE: Сражаться с целью завоевания и расширения до беспредельных размеров собственных шести соток или просто бродить с группой наемников в надежде подзаработать?
А.И., В.К.: Да, вся армия героя будет постоянно следовать за ним, но «группой» ее назвать нельзя, потому что в ней может быть до десяти отрядов, в каждом из которых от одного до 16 бойцов, в зависимости от размера юнита. Отряды будут пополняться поштучно, а нанимаемым придется выплачивать не только «подъемные», но и денежное содержание. И хотя битвы будут приносить деньги, завоевание своего удела (замков, пополняющих казну) будет очень кстати.
.EXE: То есть менеджмент в игре все же будет присутствовать?
А.И., В.К.: В ничтожной степени. Кроме найма войск, деньги необходимы для покупки заклинаний и осадных орудий. Все операции такого рода будут осуществляться в разбросанных по игровому миру городах или специальных сооружениях (на которых нужно будет всего-то щелкнуть мышью, чтобы открыть соответствующее меню).
.EXE: А что представляет собой мир, где надлежит странствовать, воевать, зарабатывать и тратить?
А.И., В.К.: Три континента, каждый площадью порядка 6172 акра (25 кв. км. — **.EXE**). Эти территории на отдельные локации не делятся; нет в игре и отдельных «миссий». Зато нашлось место для той самой wilderness, по которой так любят скитаться фэнтези-персонажи. Континенты отличаются друг от друга топографией и населением. Для первого характерна холмистая местность с лесами и озерами, а живут там монстры (юниты) человеческого типа: крестьяне, мечники, лучники и иже с ними. На втором преобладает горный рельеф, население — гоблины, орки, драконы, а также некоторые не столь «классические» существа. На третьем мертвеет всякая нечисть: зомби, ведьмы, вампиры. Общее число юнитов в игре — три десятка...
.EXE: Маловато будет.
А.И., В.К.: ...это не считая боссов (хозяев замков), коих 21. К замкам прилагаются города (все сооружения — в натуральную величину), населенные NPC, источниками знаний (полезной информации) и квестов.
.EXE: А содержание квестов? «Убей», «принеси», «убей-принеси»?
А.И., В.К.: По большей части — да. Нужно же пополнять кошелек и получать опыт. Впрочем, наградой за выполнение некоторых заданий будет присоединение к армии героя сюжетных персонажей и заключение дипломатических соглашений.
.EXE: Стало быть, будут некие стороны, чьи взгляды мы должны разделять?
А.И., В.К.: Герой сам по себе является «стороной», и для него нет ничего выше мести и возвращения престола. Дипломатия будет ограниченной, «функциональной»: в союз можно вступить, чтобы, к примеру, беспрепятственно (и не безвозмездно) провести войска по чужой территории.
.EXE: Наши поступки во время троноборчества будут получать какую-то моральную оценку?
А.И., В.К.: На ваше усмотрение. Можете убивать все, что шевелится, а можете выполнять отвечающие личному вкусу квесты. В частности, в начале игры можно в одиночку уничтожить одного за другим несколько слабых врагов, подзаработать таким образом денег и нанять первый отряд; а можно помочь жителям деревни в облаве на волков, и в благодарность отряд присоединится к вам даром. Но и зло творить можно без стеснения — если уж «отыгрывать» героя, нужно помнить, что он личность довольно озлобленная.
.EXE: Еще бы, после такой-то психотравмы... Что ж, желаем вам и нам приготовиться в срок, вынести всю династию HoMM и взойти на надлежащий трон.

Беседу вел Николай Третьяков.







1 Герой на манер генерала Корнилова совершает пеший поход вместе со всей армией.

2 Чем дальше по сюжету, тем толще зверье и сочнее заклинания. Неужели на свою сторону можно будет привлечь саму Смерть?

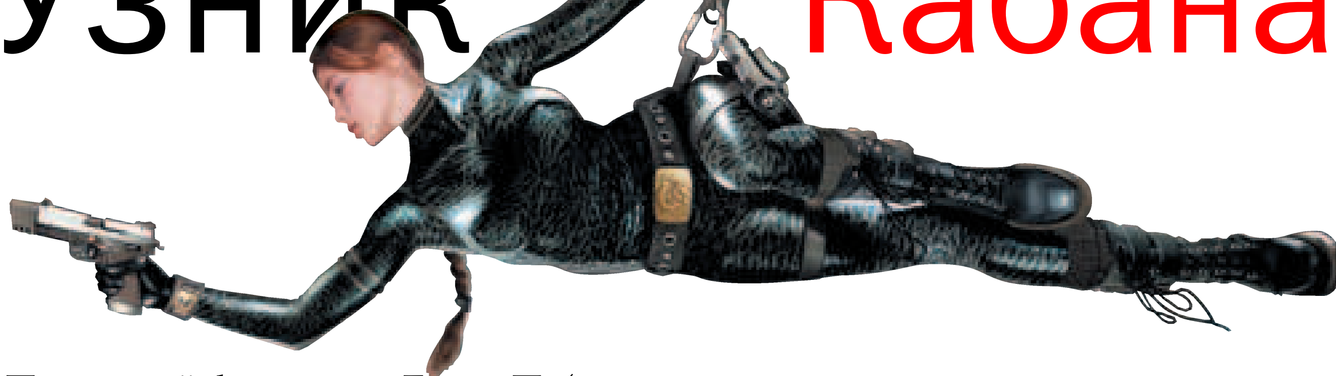
3 Исправлено одно досадное упущение ван Канегемов: бестолочи крестьяне должны ходить только с ухватами, и никак иначе!

Голоса


BLUNTMAN AND CHRONIC.
BLUNTMAN AND CHRONIC.
BLUNTMAN AND CHRONIC.

маша ариманова

Узник Кабана



Последний фильм про Гарри П. (мало кто осознает, как он называется... «Узник Кабана»?) — весьма приятственное зрелище. Новый, с иголочки, режиссер выписывает восьмерки вокруг простофили Коламбуса. А чего стоят хор мальчиков-волшебников с Something Wicked This Way Comes и смена времен года, показанная сквозь шестеренки хогвартских часов!

Вымахавшие под два метра, с ломаными-переломанными голосами Гарри и Рон неуверенно примеряют детские выражения лиц. У Гермионы куда-то исчезли шестьдесят процентов локонов. Сириус Блэк щеголяет Волшебными фиксами, Чудесной татуировкой на груди и Магическими «перстнями», наколотыми на пальцах, вполне вписываясь в стереотип сорвавшегося с места заключения дяди-уголовника. Полет на Клювокрыле. Резня в квиддич под проливным дождем. Американский оборотень в Хогвартсе. Дементоры пачками... Веселье до небес.

И — дежурная игра от KnowWonder и Electronic Arts. Называется Harry Potter and the Prisoner of Azkaban. Доказывает она только одно: присосавшиеся к золотой жиле ремесленники, которые выстреливают «Гарри Поттера» на все мыслимые и немыслимые платформы, физически неспособны веселиться на своей работе и получать от нее удовольствие. А другого девелопера слабо было найти? А новый движок? Такого однообразия не знал ни «Властелин колец», ни уж точно «Звездные войны». По «Гарри» сделаны три детские псевдоигры, недостойные даже отдельной рецензии в журнале, и один симулятор квиддича (правда, славный). Неужто потенциал у лицензии меньший, чем у хоббитов и джедаев?

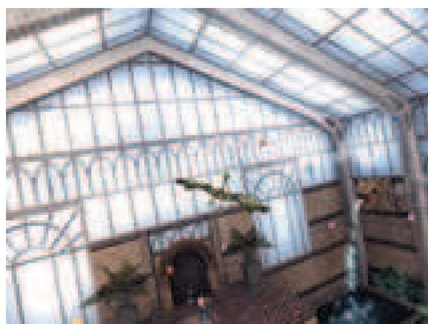
> Игра настолько проста, что даже финальные титры кажутся какими-то незаслуженными...

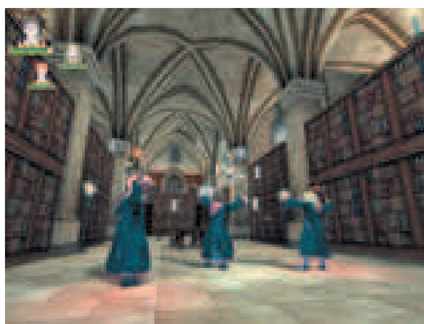
Недавно мне явилось удивительное виденье игры по «Узнику Азкабана», сделанной без участия современных технологий и поминутной оглядки на кинообразец. Немножко РПГ, немножко квест, немножко симулятор волшебного учебного заведения... Я не верю, что разработчиков «Гарри» под дулом пистолета заставляют делать все в точности так, как в фильме. В конце концов, они позволяют себе весьма фривольные отступления от киноверсии. Но причина этим отступлениям — не избыток креатива, а самая тривиальная лень. Зачем мастерить поединок Гарри с оборотнем, если можно в пятый раз противопоставить ему дементоров (очень, кстати, удобный противник — Поттер примерзает к месту, и о дизайне уровня можно не беспокоиться)? Про оборотня будет минутный ролик на движке и отвратительный «закадровый текст». Честное слово, наблюдая за тем, как рассказчик пытается уложить изощренные перипетии книжки в три легких абзаца, невозможно удержаться от сдавленных рыданий. И где, простите, Хогсмед?!

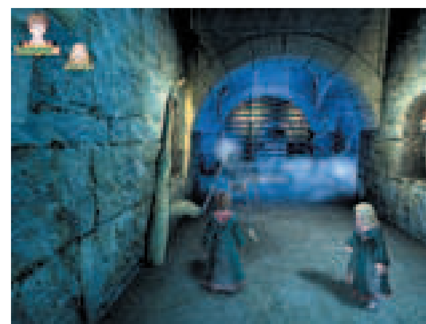
Лучший момент в игре — поединок с Книгой Монстров в поезде. Как всегда, лучший момент находится в самом начале. Его показывают на выставках, на него обращают внимание господ проверяющих из EA. Видели бы господа проверяющие, какую свинью разработчики подложили игрокам под видом финального уровня! После победы на дементорами, оборотнями, анимагами, спасения гиппогрифа и нарушения пространственно-временного континуума нам, видите ли, предлагают экзамены сдать.

Лучшая фраза — «сначала, дитя мое, порази это создание заклятьем. А потом прыгни на него и посмотри, что получится», произнесенная невозмутимым тоном профессора М. Макгонаголл.

В Harry Potter and the Prisoner of Azkaban мы можем участвовать в трех мини-соревнованиях, играть, помимо Гарри, за Рона и Гермиону (Гермиона управляет маленькими драконами и психоделическими











чучелоподобными кроликами) и обменивать в магазине одни бесполезные бонусы на другие. Я так ждала Хогсмеда с набором совершенно новых призов и сюрпризов! А вместо этого нам подсунули все те же карточки со все теми же волшебниками.

▶Маленький радиоуправляемый дракончик — объект довольно удачной шутки про «изрыгание огня и разрушение деревень». Плюс повод показать пиксельные шейдеры.

▶Книжки — лучшие враги английских школьников. Думаю, скоро по просьбе Британской книжной ассоциации все книжки в «Узнике Азкабана» заменят на CD- или DVD-пластиночки.

▶Элементы survival horror. Уничтожение скелетов требует коллективного колдовства. Но — поздно, слишком поздно!

▶Дементия-13. Вдумчивый и неторопливый процесс. Но страшновато, да. Игру ужасов по мотивам «Поттера» я купила бы за любые деньги.

▶О крестном отце с лицом Гари Олдмана втайне мечтает каждый ребенок.

И, конечно, никуда не делась самая худшая составляющая игр про Гарри – сюсюканье с игроками. Падение в пропасть отбрасывает нас на край этой самой пропасти. Гибель в комнате (о ужас!) – к двери этой комнаты. И, дабы не нанести столь жуткими игровыми условиями моральную травму впечатлительному игроку и не стать мишенью безобразного судебного процесса, за каждой пропастью и каждой дверью лежит точка принудительного сохранения. В «Узнике Азкабана» мы больше времени сохраняемся, чем бегаем и прыгаем. Игра настолько проста, что даже финальные титры кажутся какими-то незаслуженными.

И еще линейность. Ну что вам стоит разрешить Гарри и компании посещать разные уголки Хогвартса в произвольном порядке? Какой смысл делать трех управляемых персонажей, если добровольного переключения между ними не существует? Впрочем, понятно, какой – маркетинговая галочка. Что касается картинки, то она стала СУЩЕСТВЕННО ЛУЧШЕ. Это все те же стены и лестницы все того же осточертевшего учебного заведения, но теперь они выглядят СУЩЕСТВЕННО ЛУЧШЕ. Разве не повод для ликования?

В каждой следующей книге Джоан Ролинг осторожно вводит все новые элементы окружения Хогвартса. Каждый раз эти новые элементы старательно игнорируются авторами игры. Еще бы, здорово, должно быть, разрабатывать и первую, и вторую, и третью части, опираясь на одни и те же планы этажей! У игр про Гарри, наверное, самый низкий бюджет на свете. Зачем раз за разом посылать нас бродить по одним и тем же коридорам Хогвартса? Вырабатывать узнавание, да? Учитесь у собственного литературного источника! Повторные описания – опускать. Забудьте о том, что происходит внутри школы! Сосредоточьтесь на творящемся снаружи!

Ладно, ладно. Вы хотите, чтобы вашу игру рассматривали не как самостоятельное произведение, но как иллюстрацию к «Гарри Поттеру»? Хорошо! Но делайте хотя бы иллюстрацию к КНИГЕ, а не иллюстрацию к ФИЛЬМУ! Зачем воплощать в 3D уже отснятые сцены? Мы их что, в кино не видели?!

Прекратите рабски следовать чужому сценарию. Позвольте ИГРЕ случиться. Рассредоточьте ключевые точки по карте Хогвартса. Разрешите посещать их в любом порядке. Начисляйте за удачные действия перечные постреляки, шокошары с вареной сгущенкой, пузыри из щербета и сахарные перья, но, ради всего святого, придайте им хоть какой-нибудь игровой смысл! Не позволяйте игрокам пролетать сюжет за два часа в надежде, что они вернутся и на втором заходе уж точно найдут все потайные ходы, обшарят сундуки и доспехи, соберут полную коллекцию карточек и коды ко всем портретам. Ведь они НЕ ВЕРНУТСЯ.

александр коневич-ивановский

Здравствуйте, сволочи!



Работая на писательском пайке в порочном окружении сноб-декадентов, филологов и ж/д-масонов из некогда культового альманаха Game.EXE, все чаще задумываешься о природе вещей: как там читатели? Чувствуют ли свежую, без тени простаты пролетарскую струю? Примут ли трепетный пафос повествования? Как писал Камю, «всё смешалось в доме Облонских»...

А ведь чувствуют, бесы, что животворящая литера делает, знают: Коневич положительную высоту взял, теперь не отпустит. Духовный агрегат рабоче-крестьянского масштаба идет на смену дряхлому интеллигентскому лошаку!

Наконец-то вышел горячий .EXE с дебютной передовой статьей. На радостях встряхнули всем благородным семейством по стакану, а теща моя, Настасья Филипповна, благородный и нравственный гражданин, хавронья такая, употребила сразу пару и задремала по-мертвецки у батареи — слабак-тётка, хоть и профессор. А вообще со вкусом отдохнули, повод серьезный, культура! Мария на радостях осилила «пятерку» по математике, а я затарился Борхесой и Лукьяненком для углубления литературного контекста.

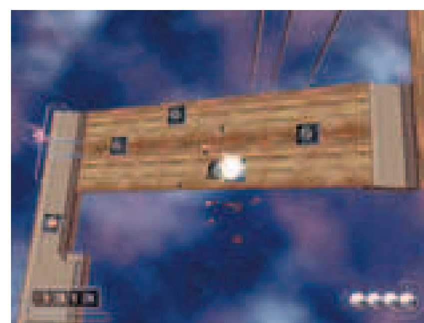
Тем временем идолопоклонники завалили почту сальной критикой, и я как последовательный кроссвордист вынужден схлестнуться с ними в нездоровой полемике. Тайная семиотка и провокаторша Ольга Руденко начирикала следующее: «Во-первых, я с вами кое в чем согласна, а именно в том, что в журнале стало меньше хороших, качественных статей об играх. Прямо скажем, таковых не стало вообще. Да, «критики» этого печатного издания перебарщивают с выражениями, особенно некий Фраг С. Но все-таки нельзя не отметить то, что и ваша статья изобилирует точно такими же выражениями. Так что влияние журнал явно на вас оказал... Печально». Должен сказать, тов. Руденко, я вообще-то не стесняюсь в выражениях — весь в отца, рабочая косточка. Настасья Филипповна, опять же, честный и порядочный гражданин, неслабо натаскала меня на крепкое словцо, она по конфликтологии зверь.

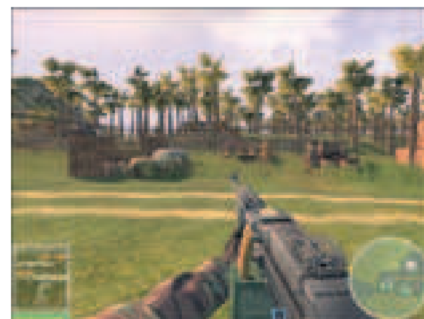
А вот излагает некто Дмитрий Андреевич: «Изумлению моему не было предела! Вначале я даже как-то порадовался. Мол, к гласу народа прислушались и т. п. Да и написано непринужденно, легко (согласен, красиво написано. — **А.К.-И.**)! Чувствуется рука народного поэта! Но потом мнение мое поменялось на диаметрально противоположное. Человек просто дорвался, дотянулся своими ручищами до святого и несказанно этому факту рад...» Нехилая, короче, мораль: дорвался, понимаете ли, Коневич до снобского шинка! На подобного канона наезды могу ответить сразу и оптом: закусывать надо, дорогой Дмитрий Андреевич!

> Сексуальное здоровье нации не терпит ошибок, никакого онанизма!

К сомневающимся в аутентичности моего просветительского дискурса индивидуумам я от начала и до конца индифферентен, поэтому захлопните пощустрее зевалку и отправляйтесь сублимировать свое фрустрированное годами воздержания либидо в другие места, где ваши высосанные из пальца риторические фигуры будут иметь







какую-то силу. Я когда добрый, а когда фрезеровщик, возьмите себе под козырек.

Теперь перейдем, что ли, на культурную волну. Вот, к примеру, Иван Иванов (видимо, родственник) строчит: «Полно вам важничать и возвеличивать себя! О да, ваши почтовые ящики замусорены сотнями писем от разочарованных фрезировщиков. Боже мой, мы, то есть весь «савецкий» (ведь так же вы пишете это слово, да?) людской мусор, давно прониклись верой в твою уникальность, элитарность и исключительность — наш единственный журнал! Конечно, во всей мерзлой России только журналисты игровой индустрии действительно «нормальные люди», и страдаете вы, бедненькие, от нашей дикости и беспросветной темности». И т.д. С этим я согласен. Знаете ведь, как иногда бывает в шуточных спектаклях? Разговаривает на кухне пара интеллигентов, болтает «за жизнь», о дискурсах да симулякрах с дерридами, а где-то в разгар беседы появляется сантехник, честный такой мозолистый парень, и начинает крутить краны. Понимаете? Так и в жизни: куда без сантехника? Кто мудро заметит: «У вас кран течет и прокладку надо менять», а? И никакого базара, всё по делу: православие, самодержавие, постеры. Теперь не отвертеться. А еще вы, Иван Иванов, на нашего брата не наговаривайте, сами-то из эстетиков будете, я таких моментально рентгеню. На этом давайте прекратим порыв ажитации. Пройдемте в номера, бубёнть!

«11 минут» может похвастаться очень функциональной графикой.

При желании за немудрящей Ballance можно провести свои лучшие годы. А можно и не.

Чистенький газон Joint Operations — самая ненужная растительность в подлунном мире. Хотя красиво, конечно.

Лето, как известно, сонная пора. Но если и отыщется в местах злой пасынок природы, пренебрегающий пляжем и молочным коктейлем на брудершафт, то исключительно среди игроцких разработчиков, которые круглый год увлечены потным деланием: косят буржуйскую капусту, чтобы свести на нет Русского Человека. Так и есть, настрогали шедевров мне на голову. Из самой Москвы появился курьер с секретным предписанием. Так, мол, и так, возьмите, распишитесь, нужен материал к номеру. А там, в курьерском пакетике, дюжина болванок — и какое теперь «поехали в Гагры, Мария»? Я же не распальцованный библиофил Бескакотов, чтобы носить всю канцелярию в хитром калькуляторе в заднем кармане? К чертям такое лето.

Нельзя не заметить, что с возрастом в Гарри Поттере все яснее выделяются семитские черты, а у Гермионы обозначились неоспоримые, хм, достоинства. Harry Potter and The Prisoner of Azkaban, компьютерная адаптация известной фильмовой сказки, все эти моменты раскрыла недостаточно, зато играется ненапряжно и очень легко: есть возможность попрыгать за каждого из геройской партии (Гарика, Фермиону и этого... арапистого...), полетать на грифоне и слегка помочить ошибшихся дверью назгулов. Весь процесс сводит-

ся к коловращениям по магическому ПТУ и выполнению глупых кондиций вроде «собрать все пирожки, открыть все секреты, пять раз полетать на крылатом олене» и подобному минималистскому шаманизму. МЯСОКРОВИЩИ не завезли, волшебная палка используется больше в инженерно-платформенных целях, поэтому игруха быстро надоедает, хоть и с ветерком.

Прошел за один день, после чего взялся за бесстыжий скам под названием Shrek 2. Редкая чушь, доложу я вам: орк, говорящий осел и кот в сапогах собирают монетки, стучат по головам королевским милицанерам и совершают побег из Владимирского централа, обильно комментируя происходящее. Освещающая подобный содом камера норовит устроить цирковую шапиту с кульбитом и тройным ритбергером, регулярно скрывая от глаз самые откровенные моменты во взаимоотношениях говорящего осла и тюремных вертухаев. Апулея они не читали, вот что! А в качестве благородного отростка добавлена боевая система из трех ударов, которая хоть и неплоха, но сильно проигрывает Manhunt, где поверженных врагов не возбранялось от души пинать ногами, — в Shrek 2 раскулаченные тут же исчезают в воздухе, проявляя беззубое толстовство. Это уже бренчание.

Manhunt же на поверку оказался простейшим облаком в штанах. Во-первых, там упрямые нелады с графикой (постоянно рябит. Я по глупости решил, что Родион перегрелся), а во-вторых, у местных фашистов свастика ненастоящая, да и как симулятор гопницкого жития — несостоятельная поделка, можете к нам во двор сходить. Еще совсем непонятно, зачем пинать человека ногами в живот и надевать ему на голову пакет от сухариков, а еще зачем про это выпускать игры, нагнетая тем либеральную пропаганду и отравляя Русского Человека ядом насилия.

Как последний торчок, гонял шары в Ballance, уберегая их от падения в пропасть и собирая всякую ерунду. Застряв на втором уровне, поминал хорошим словом Господина ПеЖо и его агитацию за «физические» игры.

Зато порадовали некоторые стрелятельные развлечения. Сперва на голову свалился Far Cry — красивое мочилово с богатой тропической формулировкой, полностью испорченное сумрачным немецким гением. Образно говоря, игровая механика здесь полный стул. За пальмами не видно леса! Где драйв под палящим солнцем? Тут бы фигачить, фигачить волосатых наемников с наслаждением и легонцой, но, к чертям собачьим, AI — брыкается! Не иначе как чумное поветрие, новомодная stealth-зараза — заставить интеллигенцию ныкаться по кустам, рыть мордарием пляжную гальку и прижиматься первобытно к стеночке, изображая тварь дрожащую. Заставляют, лукавые, стрелять из-за угла и тренировать тактическую смекалку! Чего еще придумаете, сволочи? Окурки за монстрами подбирать? Извини-подвинься, брат немец, нам такого и даром не надо. И не удивлюсь, если интеллект собирали какие-нибудь прогрессивные умники, у которых и слово «лопата» склоняется. Меланхолия это. Отыгрался от пуза, да и стер под корень.



▶**Harry Potter and The Prisoner of Azkaban. Полет на белокрылой зверюге захватывающ. Чтобы пройти игру, вам придется насладиться им как минимум пять раз.**

В качестве отдохновения на свои кровные приобрел Mob Enforcer — вот уж где чекистская сила! Сразу видно, что авторы конкретно смотрят на вещи: на дворе одноэтажная Америка, сухой закон, по телефону убедительно просят поговорить со стукачом Вонючкой Кидом и вернуть вероломно забытый в отеле общак, а в сумке томится крупнокалиберное. Сверхзадача единственного положительного гаврика — мочить козлов во имя свободной коммерции, по ходу выполняя указания Дона. Вот здесь и открываются глубины Аутентичности: Mob Enforcer девственно чист и совершенен. Не позволяя башке трудиться, он, что называется, проводит красной линией всю драматургию шотгана. Неистовые, как сова, и прекрасные, как окунь, мы летим по улочкам Чикаго и сносим тыковки в лучших традициях мотологической школы. Там и сям беснуется окрестная нечисть — американские подонки, клошары с цыгаркой в зубах, озорные чудаки с обрезами и «томми-ганами» колосятся под пулями опытного ганфайтера целыми пачками, чохом. Они совершенно одинаковые, вот вам крест, но дадут фору любому сверхчеловеку из Far Cry! Без лишних слов эти честные парни вылетают изо всех дверей, бегут под огонь и кротко отдают концы после четырех ранений в голову. В канонах американской синемы мы устраняем паскудненьких ренегатов, громим конкурирующие лавочки, таскаем в родную кассу чемоданы с купюрой. Трагедия, пафос, праздник беспорочности на улице потомственных снобов! Вздохнув тяжеленько, заявлю одно: сегодня мне не стыдно быть американским гангстером. Тысяча чертей!

В коктейль из мотологии и пляжного декаданса упала парочка посторонних витаминов: Thief: Deadly Shadows и Joint Operations, богатые жанровые приблуды, собравшиеся привить мне любовь до темных помещений и моторизованных сетевых оргий соответственно. Ну, воровских закидонов у меня никогда не мелькало, однако нельзя отказать девелоперам в крепкой недоброкачественной жилке, что сидит в любом, — каждому, чего уж там, по приколу обманывать, грабить, отсиживаться в тени и бить дубинкой по

голове женщин и зазевавшихся стариков! Одноглазый урка Гаррет в темноте бессмертен и всемогущ. Можно плясать перед подслеповатыми стражниками гопака, выкидывать коленца, отстукивать на подручных предметах репертуар раннего БГ, дребезжать инвентарем и швырять мебель в окна... Шиш вам! Стражники, последовательные лошки, будут глухи к самым наглым конфигурациям — и только слабая лучина, свечка с ноготок или тусклый лунный свет могут спровоцировать полицаев на кровопролитие.

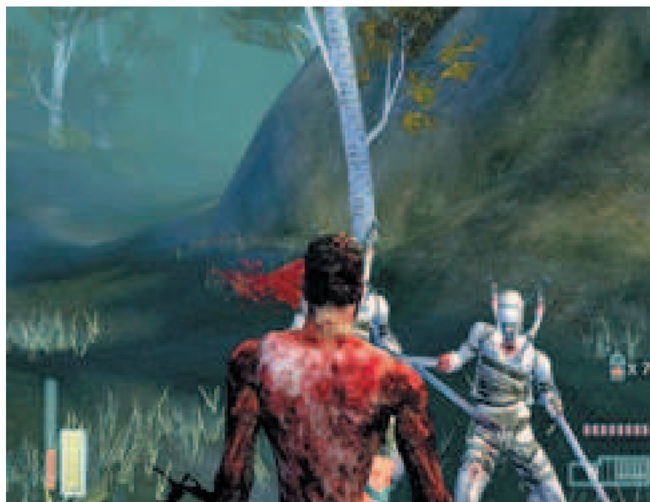
Наконец, есть смачный городишко, а здесь новые границы ремесла: гоп-стоп в уличных условиях, разбой на дому с членовредительством и без, а в качестве довеска — получить в бубенец от городской стражи и угодить за решетку, которую потом с помпой и жестокими убийствами покинуть. В общем, тырить по карманам на улицах — опасно. Рано или поздно зеленый воровской глаз примелькается, и неоновую обезьяну в капюшоне просто начнут бить. Здорово живем! Как сказала на этот счет Мария, «Твой «Зиф» — летопись подлости, страха и коварства». Проклятые извращенцы, конечно, но за божественный графон и возможность пошуровать отмычкой я их прощаю.

Что до Joint Operations, то здесь цветет большая, чистая и здоровая онлайн-радость: в меру красивые задники, гонки на катерах, сафари на джипах, игра в орлянку в чистом поле, крестики-нолики на стратегической карте (давняя любовь и тяжелое прошлое всех игропродуктов от NovaLogic), экологический спарринг на пулеметах и спортивное умирание под открытым небом, при невидимом операторе — ведь тысячи кретинов по всему миру не могут ошибаться! Так это весело и чудно, братцы, обязательно позырьте игру. Посидев на сервере два часа, много думал. Пришел к заключению, что никогда еще с такой животной похотью не играл в столь редкую и смачную помойку. Выхода нет, а боулинг с ребятами подождет.

Для контраста погонял Soldner: Secret Wars, долго ржал и бился, потом цинично выкурил пару штакетин и, уйдя в объятия Морфея, закончил свой день.

На следующее утро принесли The Suffering. Одним словом — шиза! Уважаю.

На десерт решил погонять отечественное. Такое быстро нашлось — «11 минут», симулятор, естественно, публичного дома. Сразу скажу, что это первейшая игра за подотчетный период. Следуя лучшим традициям Capitalism, она совместила в себе богатое поле микроменеджмента и стерильную точность в деталях!



▶ **The Suffering. Шиза! Уважаю! Катит!**

Фабула проста: папаша, зачинатель будущего вертепа, арендует землю с целью создать образцовый дом терпимости, который помимо морального удовлетворения в идеале должен приносить нормальные барыши. Интерфейс щедро разложил по полочкам все перипетии будущей эротической стройки: сначала покупается мебель, пространство соития оборудуется по последнему слову промышленного дизайна, здание обогащается сортирами, залами отдыха, несложными предметами интерьера, вазочками и рюшечками. Все это необходимо в быту, друзья, — ведь богатый внутренний мир клиентов оснащен самыми разными потребностями. Комфорт, чистота (для этого придется нанять уборщицу) и мягкий уход повышают посещаемость заведения стократно! Наконец, идет отбор персонала. Хороша ли гетера? Сколько берет за месяц? Нет ли где дряблостей, шероховатостей и синяков? По каким «тематикам» специализируется? Может быть, садомазо? Или что-то футуристическое? Или толстушка? Прихотливые фантазии клиентов требуют от нас грамотной выборки. Не следует забывать и о здоровье — жрицу вполне может одолеть гонорея или воспаление правого яичка. Жаждущие случки клиенты нервно прохаживаются по главному холлу. Правильно наладить конвейер, пустить сексуальные «форды» по отлаженному пути — это и есть главная задача эффективного хозяйственника. В этом «11 минут» сильно напоминает Settlers и Theme Hospital, сексуальное здоровье нации не терпит ошибок, никакого онанизма! Нанимать охрану, строителей и собственно жриц любви, считать по минутам график половых дежурств, распределять зарплату — такова приятная рутина отменного игропродукта.

Лучшая стратегия за год, вот что я скажу! Наши — российские! — производители встали в полный рост. В них чувствуется мастерство, тщание, знание материала. Какие еще откровения ждет российский игропром? В любом случае, приятные.

олег хажинский



Игры на местности

Существует определенный конфликт между компьютерными играми и окружающей нас действительностью. Стоит на секунду увлечься, и, кажется, целый мир атакует нас, требует к себе внимания, присылает назойливых эмиссаров в лице родителей, декана факультета, начальника отдела, чувства голода, вины или гражданской ответственности. Но выход есть.

Мы научились бороться с его (мира) хитростями и хитрить сами, мы освоили искусство планирования времени, мы приобрели многомудрые устройства, которые позволяют нам делать вид, что мы не играем вовсе, а просто сидим на диване и смотрим в телевизор с PS2-геймпадом в руках. Мы покупаем за бешеные деньги бесполезные приборы с микроскопическими экранами, которые захлебываются простейшим Java-кодом и требуют подзарядки через каждые два часа так называемой «игры». Но, стоит нам увлечься, и вы это знаете, на следующее утро конфликт с окружающим миром предстанет во всей безжалостной очевидности.

Компьютерные игры ревнивы, они хотят нас целиком. Обнаружив хорошую игру, мы начинаем говорить о себе в терминах жертвы: «не спал всю ночь», «выпал из жизни на два дня», «сессия накрылась». Компьютерные игры забирают нас без остатка, предлагая взамен альтернативную реальность в окошке диагональю семнадцать дюймов. Фраг С. (и мы его понимаем) в своей попытке слиться с игрой три года экономил на завтраках в издательском доме и приобрел видеопроектор, достигнув локальной нирваны размером три на полтора. Я помню рассказ одного индустриального специалиста об опыте игры в Quake на экране кинотеатра. Однако все это – опасная ересь, которая только увеличивает раскол между вами «здесь» и вами «там». Для того чтобы вновь обрести целостность, нужно либо перестать играть (surrender is not an option), либо превратить в игровую площадку собственную жизнь, все окружающие нас ландшафты. Другими словами, найти своего Фрэнка. Благодаря высоким технологиям это возможно уже сегодня, и без всякой, заметим, химии.

Подобные игры появились несколько лет назад сначала в Японии, граждане которой обожают примерять на себе самые дикие, самые чудовищные порождения технического прогресса; позже в утомленной Европе. Шведская, кажется, компания It`s Alive (www.itsalive.com) продала своих Botfighters сотовым операторам по всему миру (в России игра доступна абонентам «Мегафона», см. www.botfighters.ru), превратив сотню тысяч человек в шагающих роботов, которые призраками бродили по Амстердаму и Осло, обмениваясь ракетными ударами в виде SMS-сообщений. Это было только начало.

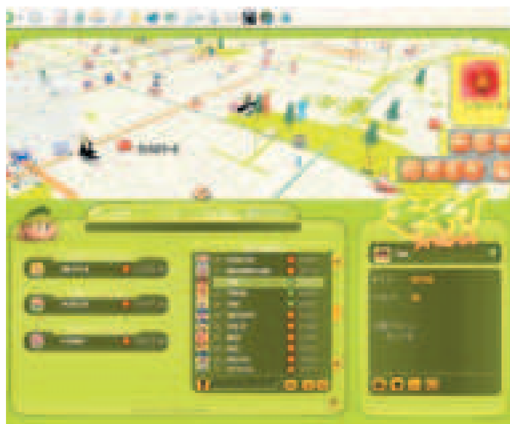
Сегодня It`s Alive по заказу Endemol International (www.endemol.com) работает над игрой Special Forces, названной так в честь одноименной мыльной оперы в жанре reality TV. Сюжет изменить нельзя: подписавшись на игру, абонент должен в одиночку или в составе группы продержаться «живым» как можно дольше. Виртуальная перестрелка разворачивается среди реальных декораций: «спецназовцы» ищут своих врагов на улицах, в парках, «мочат» неприятеля в школьных туалетах – день и ночь, двадцать четыре часа в сутки. За приключениями молодежи, почти как в «Королевской охоте», через Интернет и по телевизору будут следить возбужденные зрители. С перерывом на рекламу, разумеется.

Ветер перемен дует с Востока. Сингапурский оператор SingTel предлагает своим абонентам более совершенный мобильный шутер – GunSlingers (http://guns.mikoishi.com). Выбор оружия удивит даже опыт-











▶В GunSlingers вам платят деньги за убийство других абонентов сети. ▶Первопроходцы «гибридного» мира не просят для себя денег, им достаточно славы. За деньгами придут другие люди.

▶Олег Михайлович Хажинский ищет дядю Роя в центре Лондона. ▶В Mogi можно играть как на улицах, так и дома за компьютером. Очень скоро граница между «здесь» и «там» будет разрушена, подобно Берлинской стене. ▶Новый проект от разработчиков Botfighters превратит игроков в гладиаторов, развлекающих миллионную аудиторию телезрителей в режиме реального времени.

ных PC-игроков, а владельцы «продвинутых» мобильных телефонов смогут заменить рудиментарный SMS-интерфейс на многоцветный Java-клиент.
Виртуальный счет игроков пополняется после выполнения всевозможных миссий и опустошается после покупки оружия и гаджетов. Собственный «мобильник» может попросить вас доставить виртуальный груз на Площадь Ильича (подумайте об охране, потому что другой игрок может получить задание перехватить этот груз) или даже предложить контракт на «убийство» другого абонента. Последнего придется выследить, перехитрить и... чем не Hitman?

Тем, кому перспектива превратиться в наемного убийцу на посылках у своего телефона кажется сомнительной, прямая дорога в интерактивный шпионский триллер Undercover (www.playundercover.com) кисти YDreams (www.ydreams.com). Меняя, как ей и положено, названия, адреса и явки, эта игра доступна в Португалии, Гонконге и вскоре — еще в 14 странах. Ее правила нетривиальны, а возможностей столько, что немудрено запутаться. Но не волнуйтесь — вам помогут коллеги, работающие под прикрытием. Подписавшись на игру, вы перестаете быть «абонентом» и становитесь «агентом». Свистящим шепотом вам открываются страшные тайны: на Земле существует заговор мирового терроризма, борьбу с ним тайно ведет Агентство, в котором вы пока обычный стажер. Вместо реальных врагов — управляемые компьютером высокотехнологичные «террористы».
Не поленитесь заглянуть на сайт игры и оцените масштаб бедствия в стиле «киберпанк». Агенты загружают в себя программное обеспечение, устанавливают энергетические щиты, приобретают сканеры и изощренные средства уничтожения. Профессор Плейшнер погряз в Матрице. Город у их ног — это игровая площадка с узловыми точками встреч, реальными тайниками для передачи виртуальных документов, горшками на подоконниках, торговыми центрами и кафе, в которых можно укрыться от атаки вражеских агентов. Игроки Undercover — супергерои, плечом к плечу круглосуточно сражающиеся со злом, их жизнь наполнена особым смыслом, они снисходительно кивают прохожим: это «магглы», им не дано, они не в теме.

За футуристическим антуражем и показной, на продажу, жестокостью «мобильных игр» важно не потерять самое главное: на наших глазах рождается новая среда обитания, в которой персонажи онлайновых миров ходят по тем же улицам, что и обычные прохожие. Два мира — одно детство; поднимите трубку мобильного телефона, с вами хочет поговорить монстр из DOOM 3. Нет больше «там», нет «здесь» — эту мысль вот уже четвертый год пытается донести до аудитории группа британских художников Blast Theory (www.blasttheory.co.uk).

В 2001 году трое бездельников из Лондона при содействии Mixed Reality Lab (University of Nottingham) представили публике игру-инсталляцию «Can You See Me Now?». Сидя за компьютерами, двадцать добровольцев путешествовали по трехмерной модели Шеффилда в поисках членов Blast Theory, которые, вооружившись спутниковой системой GPS, убегали от них по вполне реальным улицам того же самого города. Для большего погружения игрокам давали послушать фрагменты радиопереговоров членов группы — уставших, потерявшихся, на грани отчаяния. Простейшая игрушка произвела впечатление на критиков и зрителей — Blast Theory до сих пор возит ее по европейским фестивалям электронного искусства и собирает призы.

Следующим проектом стала игра Uncle Roy All Around You, в которой онлайн- и оффлайн-игроки перестали гоняться друг за другом и все вместе ополчились на мифического дядю Роя, который, как истина, где-то рядом. Сидя за компьютером дома, игроки передавали подсказки на КПК своих «уличных» коллег. «Эта игра — метафора секретного «внутреннего» города, который существует в границах привычного мегаполиса», — объясняют творцы из Blast Theory.

В марте 2004 года в Австралии в рамках грандиозного трехмесячного фестиваля искусств Adelaide Fringe (www.adelaidefringe.com.au) Blast Theory представила свой самый дорогой, самый амбициозный проект — I Like Frank. Стать онлайн-участником игры просто, достаточно зайти на сайт и зарегистрироваться. «Полевыми» игроками могут быть только счастливые обладатели сотовых 3G-телефонов, проживающие в Аделаиде. Цель у всех одна — найти ускользающего, как красота, Фрэнка. Независимо от того, каким образом игроки оказались в игре, они могут общаться друг с другом, обмениваться информацией о Фрэнке, вступать в тактические союзы и всяческим образом совместно тестировать возможности нового «гибридного» мира.

* ARPU — средний доход от одного абонента в месяц.

Онлайн-игроки бродят по трехмерной карте города, просматривая фотографии достопримечательностей в поисках следов Фрэнка. Обнаружив нечто подозрительное, они выходят на связь с полевыми бойцами и просят одного из них проверить все на месте. В самых невероятных тайниках Blast Theory прячет «улики» — это открытки с вопросами для полевых игроков вроде «о чем вы думаете, когда вам одиноко?». Заставив уличного участника найти такую открытку и бросив его размышлять над ответом, онлайн-игрок получает пропуск в мир Фрэнка — он переходит на новый уровень, в сияющий город, на главной площади которого молча улыбается Фрэнк, — это Future Land, «Земля будущего».



Мэтью Кастелли, Newt Games. Этот француз заставит японцев в очередной раз сойти с ума.

В руках у Фрэнка сотовый телефон третьего поколения. Он поднимает трубку и выходит на видеосвязь с полевым игроком, который все еще держит в руках открытку с коаном от Blast Theory. Кульминацией становится встреча трех персонажей: виртуального Фрэнка, гражданина Австралии с 3G-телефоном и анонимного Интернет-сидельца из штата Айова — в месте, которого пока не существует, на «Земле будущего». Фрэнк просит прочесть вопрос на открытке и адресует его онлайн-игроку. Аннигиляция. Круг замкнулся. Мы больше не одиноки во Вселенной.

Если вы полагаете, что операторы сотовой связи не интересуются концептуальным искусством, вы ошибаетесь. Им интересно все, что ведет к росту ARPU*. В апреле 2003 года в Токио оператор KDDI запустил в бета-тестирование игру Mogi, Item Hunter (www.mogimogi.com), которая удивительным образом перекликается с экспериментами Blast Theory. Забавно, что игра, которая уже получила восторженные отзывы у японских обозревателей, принадлежит перу небольшой французской студии Newt Games (www.newtgames.com), чей исполнительный директор Мэтью Кастелли (Mathieu Castelli) три недели мурыжил меня с интервью и в итоге прислал только фотографии — парень спит по три часа и едва соображает из-за «джет-лага», мотаясь между Токио и Парижем.

Разработчики взяли высокодетализированную 3D-карту Токио и населили улицы фантастическими существами, наделив их затейливыми привычками: некоторые очень пугливы, другие появляются только после заката, третьи... Одни игроки бродят по городу, пытаясь «поймать» несчастных покемонов и собрать прочие магические артефакты, другие сидят дома у компьютеров и руководят этим процессом. Все вместе, они существуют в некотором новом «пространстве», которое, с одной стороны, вполне себе Токио, а с другой — место, где возможны любые чудесные и неожиданные встречи. «Mogi открыл мне город с новой стороны, — рассказывает один из бета-тестеров. — Раньше я, как робот, ходил от дома до работы по одному и тому же маршруту. Теперь выбираю каждый раз новый путь в надежде найти артефакт или поймать монстра...»

Слышите, ББ стучит «паркером» по граненому стакану? Это регламент. Россия, с ее бездонной абонентской базой и непостижимыми расстояниями, не самая лучшая площадка для подобных развлечений. Однако, если ограничить игровое поле пределами Садового кольца и запустить игру вместе с рекламной кампанией второй части «Ночного позора»... Почему бы и нет? Все это, друзья, всего лишь вопрос времени. Рано или поздно каждый из нас найдет своего Фрэнка.

ашот ахвердян

Имитация смерти



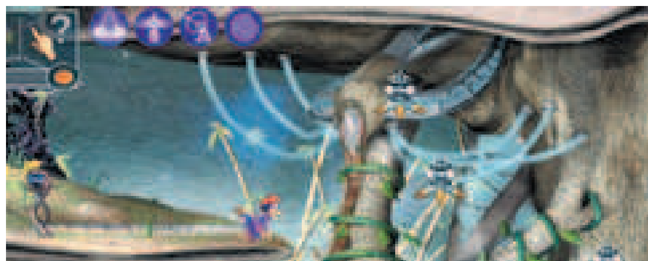
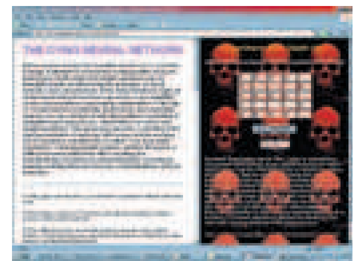
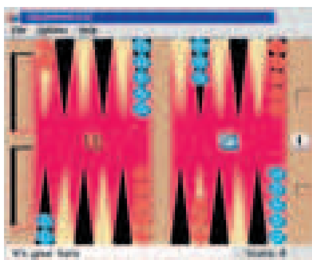
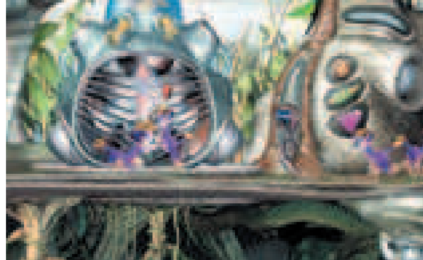
Поговорив об играх, посвященных простейшим виртуальным живым существам, самое время перейти к редким КИ-видам — компьютерной жизни, созданной на базе нейронных сетей (НС). Но, прежде чем перейти непосредственно к теме, давайте на всякий случай вкратце вспомним, что это за сети.

Великий прототип искусственных нейронных сетей, наш головной мозг, содержит, по разным оценкам, от полутора десятков до тысячи миллиардов нейронов. (Кстати, парадокс: человеческому мозгу практически нереально представить себе такое, хотя речь идет о нем самом. И вообще, в рассуждении о головном мозге есть элемент раздвоения личности — получается, что думаешь о себе в третьем лице.) Нейроны получают, обрабатывают и отправляют электрические импульсы соседним нейронам. Эта отправка осуществляется по синапсам, и на каждый нейрон приходится порядка тысячи синапсов, причем у каждого — свое значение порога срабатывания.

Представим себе максимально упрощенный пример работы НС. На вход подается задача «0+1». Обычным калькулятором она решается с помощью базовой логической операции «И», на выходе получаем «1», и никаких других вариантов верный калькулятор не предложит. А вот НС вместо этого выдает первый попавшийся результат, скажем, «82». Разумеется, мы знаем, что ответ неверный. И если об этом же вдруг узнает сама НС, будут опробованы другие результаты. Например, «белеет парус одинокий». Говорите, хуже? Тогда, может, «4»? Теплее? А как насчет «1,3»? Ну, почти подходит, после чего НС может остановиться в поисках. И пусть в этот раз калькулятор остался в выигрыше, но...

> В рассуждении о головном мозге есть элемент раздвоения личности — получается, что думаешь о себе в третьем лице.

Первой известной игре, использующей НС, уже более 10 лет, она называется TD-Gammon, и это компьютерные нарды, авторства исследователей из IBM. (К слову, знаменитый кибершахматист Deep Blue, прославившийся несколько лет назад победой над Каспаровым, тоже был рожден в лабораториях IBM.) Спортивная карьера TD-Gammon сложилась не менее удачно: пройдя период совершенствования, программа на равных сражалась с сильнейшими игроками мира, зачастую побеждая. В том, что касается плюсов и минусов игры, TD-Gammon являет собой зеркальное отражение своего кузена Deep Blue. Последний, используя классический алгоритм перебора и оценки всех возможных ситуаций, традиционно несколько сильнее в эндшпилях, где важен максимально выверенный, точный расчет, и слабее (относительно, разумеется) при позиционной игре, где важнее интуиция, а преимущества той или иной позиции зачастую не поддаются очевидному измерению.



▶Стив Талер. Создатель «творческих машин» обладает внешностью типа «безумный ученый».
▶TD-Gammon. Сегодня эта легендарная игра имеет статус freeware, вот только работает она исключительно под OS/2. Кто-нибудь знает подходящий эмулятор?
▶Если вы в свое время пропустили Creatures, сейчас самое время наверстать упущенное.
▶Тот самый симулятор смерти.
▶Марвин Милски: «Мир полон людей, которым все равно».
▶Стив Гранд в графе «профессия» пишет следующее: «цифровой бог».

TD-Gammon же, напротив, уступает лучшим игрокам в плане «техники» игры, при этом превосходя по «интуиции»! Насколько? Дело дошло до того, что из-за игрового анализа TD-Gammon были пересмотрены традиционные дебюты. Так что не калькулятором единым жив AI.

Вы наверняка помните проект Creatures. Норны были не просто предками симов (sims) и кузенами тамагочи, норны были настоящими виртуальными существами с НС-мозгом, купающимся в цифровой биохимии. Разумеется, чтобы первые «Пентиумы» хоть как-то справлялись с парой-тройкой существ, приходилось максимально упрощать моделирование. А именно: мозг норна состоял всего из тысячи нейронов (сравните это с приведенной ранее цифрой) и пяти тысяч синапсов, и все это было организовано в девять отделов.

Первый отдел мозга отвечает за внимание норна. В свою очередь он (отдел) питается от двух соседей: отдела восприятия источников стимуляции и отдела, распознающего объекты, замеченные норном. Таким образом, за внимание норна соревнуется все то, что на него воздействует, а также то, что он заметил, — при этом в любой момент времени норн может сосредоточиться только на одном объекте, что позволяет экономить его более чем скромные мозговые способности. Похожим образом отдел восприятия принимает информацию еще от трех небольших мозгоучастков, а затем передает ее в самый крупный отдел — концепций. Именно здесь норн находит взаимосвязи между своими действиями и окружающим миром, именно здесь он «придумывает» свой способ поведения. Причем новорожденный норн уже имеет случайно (не генетически!) заданные паттерны поведения, которые в дальнейшем многократно пересматриваются, и в его «голове» остаются только наиболее часто используемые; при этом специальный алгоритм следит за «очисткой» самых невостребованных паттернов, дабы норн мог вырабатывать и опробовать новые модели поведения.

> Норны были не просто предками симов (sims) и кузенами тамагочи, норны были настоящими виртуальными существами с НС-мозгом, купающимся в цифровой биохимии.

Из отдела концепций каждое предложение относительно будущего действия норна поступает в отдел принятия решения. Это самый небольшой отдел мозга норна — всего 16 нейронов, ровно по одному на возможное действие. Здесь происходит своего рода голосование: право действия переходит к тому нейрону, который получает наибольшую стимуляцию от отдела концепций. Среди этих шестнадцати — «толкнуть», «съесть» (норнам привита тяга пробовать предметы небольшого размера), «пойти налево» (или же «направо»), а также «вверх» или «вниз» и пр. Причем в последних двух случаях активизируется не одно действие (у норнов, как вы помните, нет перчаток, позволяющих карабкаться по стенам), а целая последовательность: нажать на кнопку вызова лифта, после чего ждать прибытия кабинки (если не включить режим ожидания, норн будет продолжать колотить по кнопке, что выглядит не лучшим образом). Разумеется, подобных

«срезанных углов» в Creatures немало, но следует, наверное, признать их необходимым злом.

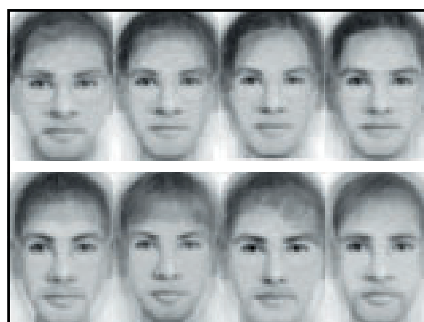
Значительной инновацией Creatures явилось то, что НС-мозг был помещен в организм с цифровой биохимией, которая, с одной стороны, обеспечивает бесконечный поток задач (виртуальное тело требует еды, отдыха, продолжения рода и удовлетворения любопытства), а с другой — обратную связь с внешним миром, показывает, правильное ли было принято решение или нет. За основу была взята реальная биохимическая модель — ведь она, как известно, работает! — и большинство реагентов получили названия подлинных прототипов, что позволило заинтересовавшимся рекомендовать реальные учебники.

Забавные находки в области AI явили всепобеждающие The Sims: знаете ли вы, что сим не сам вырабатывает свое поведение, а каждый объект, будь то телевизор или электрогитара, содержит инструкции по применению симом себя?

К сожалению, Creatures через некоторое время выпала из игрового мейнстрима. Сперва разработчик, Creature Labs, разделился на два подразделения, игровое и исследовательское, а через некоторое время последнее было закрыто. Игровая студия до сих пор производит и продает небольшой аудитории поклонников аддоны. А автор идеи и папа норнов Стивен Гранд (Stephen Grand. Большой друг .EXE, как помнят наши самые преданные читатели), получивший три года назад Орден Британской Империи за свою работу над Creatures, в последние годы занят созданием робота с НС-мозгом, с помощью которого надеется исследовать принципы существования мозга настоящего. Впрочем, по словам самого Стива, сегодня он больше времени проводит, рассказывая в статьях и на многочисленных лекциях о том, что он собирается исследовать, нежели занимаясь собственно изысканиями. Но эта публичная деятельность приносит необходимые деньги — ведь свои работы ученый финансирует самостоятельно.

Creatures были звездным часом для НС в КИ. Конечно, сети появлялись и в некоторых других игровых проектах, но там они были на вторых ролях. Скажем, на основе НС был построен искусственный интеллект Colin McRae Rally 2 (конечно, не в ралли-режиме, ибо там нет соперников); созданный по той же схеме AI Black & White хоть и получил отменную прессу, широкой публикой был принят равнодушно. О работах же Дерека Смарта... и вовсе говорить не хочется. (Кстати, забавные находки в области AI явили всепобеждающие The Sims: знаете ли вы,





Эти лица подавали на вход...
...а эти были получены на выходе.

что сим не сам вырабатывает свое поведение, а каждый объект, будь то телевизор или электрогитара, содержит инструкции по применению симом себя?)

Подытоживая, вынуждены заметить, что в игропроме не нашли широкого применения ни генетические алгоритмы (яркий пример ГА — bSerene из прошлой колонки), ни обучающиеся в процессе игры НС. Последние могут прописаться разве что в играх, где разведение виртуальных живых существ является самоцелью, в остальных же случаях разработчики просто не могут себе позволить отпустить на свободу НС. Причина проста: если AI будет вести себя по-разному в каждой установленной копии игры, что же тогда станет с пресловутым балансом?

А вот это уже не игра, а... симулятор смерти! Походовый. Написан на Java и занимает менее 20 Кбайт. Располагает всего двумя кнопками: «убить» и «оживить».

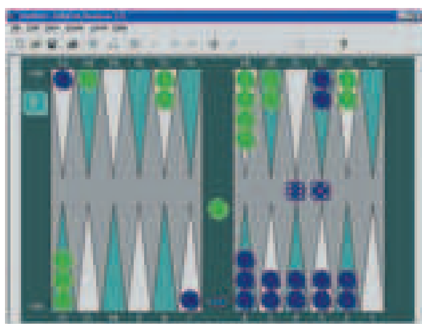
Автор этого в высшей степени необычного опуса — Стив Талер (Steve Thaler), физик, в прошлом занимавшийся проблемой напыления искусственных алмазов, для решения которой он использовал в том числе и НС.

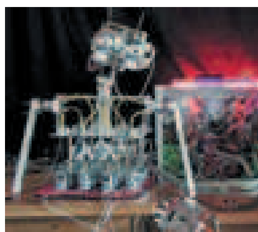
В детстве Талер пережил т.н. NDE (near-death experience), предсмертное состояние. Рассказы побывавших ТАМ в общих чертах похожи: люди заново переживали некоторые события своей жизни, встречали тех, кого знали раньше, как живых, так и умерших, и т.п. Подобных свидетельств великое множество, кто-то относится к ним как к выдумкам, кто-то склонен видеть в них мистическую или религиозную подоплеку. А вот Талер однажды решил провести эксперимент над НС, подвергнув ее искусственному умиранию, для чего отключал нейроны, один за другим. Сеть, на вход которой ничего не подавалось, начала... галлюцинировать. Сперва она выдавала вещи, которые видела ранее, по мере «умирания» эти видения стали искажаться, иногда до полной неузнаваемости.

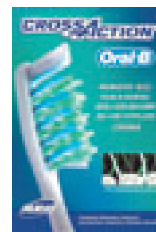
Похожий опыт предлагается проделать и нам. В «симуляторе смерти» мы раз за разом отправляем в мир

иной нейронную сеть, которой при жизни показывали английский алфавит, 26 букв, в виде матрицы 5х5. Кнопка «убить» отключает нейроны в разном порядке (125 синапсов, то есть 125! = 10^{137} вариантов), и НС, до того молчавшая, начинает выдавать изображения, причем не случайные (2 состояния каждой точки матрицы, 25 точек, итого порядка 34 млн. вариантов).

На основе этого эксперимента Талер пришел к неожиданному выводу, ставшему основой его концепции Imagination Engines (IE). Ведь искаженные образы, выдаваемые умирающей машиной, по сути, можно назвать творениями воображения машины. Разумеется, Талер не стал серийным убийцей НС, в предсмертных хрипах которой рождалось нечто новое. Он добавил случайно возникающие шумы в искусственных синапсах. Известно, что в человеческом мозге довольно высокий уровень шумов, в которых тонут многие передаваемые нейронами сигналы. Но прежде на это либо вовсе не обращали внимания, либо считали это помехой, отнюдь не помогающей мозговой деятельности. Талер же, внедрив данный механизм в НС, создал свои «машины с воображением», проводя броские акции, предметом которых становилось машинное творчество.
Использовалась примерно одна и та же схема: на вход НС подавался массив определенной информации — к примеру, множество рисунков кузовов легковых автомобилей; если в синапсах не было случайного шума, машина демонстрировала на выходе одну из увиденных форм; если шума было чересчур много, автомобили приобретали случайные очертания (колеса на крыше и т.п.); а вот при небольшом количестве шума в синапсах НС создавала собственные автоформы — в пределах существующих норм.
Подобных экспериментов было великое множество. Машине показывали дюжину фотографий (скорее фотороботов) человеческих лиц, причем намеренно искаженных. Компьютер же, осмотрев их, создавал свои лица, но, как ни странно, почти без искажений. Иногда Талер делал и вовсе смешные вещи — к примеру, скармливал машине припевы своих любимых хитов (в упрощенном виде, только мелодия, даже без гармонии), на основе чего НС предлагала собственные... 11 тысяч припевов (на весь этот багаж Талер оформил авторские права, иронизируя на тему того, что IE сделал его самым плодовитым композитором в истории). Но главное — Талер наделил IE способностью к самообучению без вмешательства программиста. Описан опыт, где виртуальный робот самостоятельно научился управлять своими конечностями для передвижения, не имея предварительно такого знания.
Сегодня Талер размышляет над тем, как приспособить алгоритм к работе в среде TCP/IP. То есть, вы правы, он трудится над созданием мозга Всея Интернета.







▶Jellyfish — одна из последовательниц TD-Gammon (об обеих играх вы также можете почитать в #8'03. А в Jellyfish еще и поиграть). «Почему такое название? Потому что нейронов у нее примерно как у медузы. Зато в нарды она играет куда лучше!»
▶Lucy mkII — робот, над которым работает Стивен Гранд.
▶Всего лишь зубная щетка. Та самая.

Впрочем, сегодня мировое доминирование «творческих машин» выглядит несколько странным. Так, IE по заказу Oral-B проанализировал дизайн и действие простых зубных щеток. Подумав, машина предложила идею пересекающихся щетинок — так появилась Oral-B CrossAction. Прозаично, правда? А первый опыт сотрудничества IE с оборонной промышленностью заключался в помощи разработки боезаряда с целью изменения характеристик разлета осколков (чтобы уменьшить побочные разрушения и уничтожать цель с одного удара). Также, помимо прочего, у IE есть 750-тысячный контракт на создание роботов для борьбы с подземными бункерами...
На этом давайте оставим список интересных дел, которыми занимается IE. Закончить хотелось бы на другой ноте: рассказать об игре, чья разработка... пока даже не начиналась. Слово Марвину Мински, одному из ведущих специалистов в области AI:
«Если воссоздать структуру мозга и все его функции, позволит ли это передать личность человека, его сознание? позволит ли жить человечеству вечно? Уверен, что да. Люди — это всего лишь машины. Идея души — одна из тех идей, когда все непонятные вещи сваливаются в кучу и называются одним словом, а значит — это не лучшая теория... И мне не очень ясно, почему эта возможность никого не волнует, почему люди не тратят деньги на такие исследования, которые дадут возможность жить вечно...»

михаил бескакотов



Perpetuum Mobile

Стертые до основания кнопки «мобильника» – это как белесые потертости на кредитках. Говорит о многом. Недавно я перестал стесняться и теперь достаю свой T610 прилюдно – не только чтобы ответить на звонок, но и для партии в Moonbase One. Некоторые, конечно, смотрят криво. Но мне нет до них дела. Они ничего не понимают в этой жизни.

Достоинства мобильных игрушек очевидны и не обсуждаются. А если попробовать? Да так, чтобы не слукавить? Во-первых, лето. Да-да, дежурная отговорка. Когда за окном плюс тридцать и не спасают никакие кондиционеры, сидеть за каким-нибудь Ground Control II – все равно что картошку чистить. Мучительное занятие. А мобильные можно поглощать, например, валяясь в парке на траве (извините, если в вашем городе нет парков с травой). Или же на пляже. И в очереди. Кто сказал, что очереди – пережиток развитого социализма? Я до сих пор на них постоянно натыкаюсь.

Но если быть предельно честным, то никакие сезонные нестояния тут ни при чем. Если вы начинали играть еще при помощи телевизионной приставки Rambo (помните этого мутанта?) или, я не знаю, черно-зеленого двенадцатидюймового монитора, то рано или поздно сталкивались с этим чувством: любовь ушла, остался один секс. Сидишь стоеросовым дурнем перед телевизором и в сто первый раз пытаешься догнать AI-копа в игре-нервотрепке Driv3r. Зачем? Писать в «Тоже игры»? Вам оно не надо, а мне и пяти минут с геймпадом хватит за глаза. Или, извините, «Периметр». Забава, кто спорит. Но после миллиардов RTS – слишком, слишком душная. Это не авторы виноваты. Это обычная человеческая усталость, невозможность много лет подряд заниматься одним и тем же, желание идти вперед – да много что еще.

И тут они. Маленькие, не претендующие на вашу личную жизнь, несущие в себе самую суть видеоигр. Лаконичные, как афоризмы Лао Цзы. Вот, кстати, пара навскидку: «умеющий мастерски ездить не оставляет на дороге следов от колес»; «умеющий крепко привязывать не пользуется ни веревкой, ни цепью, а развязать невозможно».

Однако перейдем к насущному. Вы осознали всю важность карманных развлечений, и теперь осталось правильно сориентировать себя в пространстве. Давайте же разбираться, куда нужно смотреть.

Телефоны? Интересный вариант, но инкубационный период «игровых мобильников» слишком затянулся, и сегодня все еще куда интереснее наблюдать за действиями телекоммуникационных компаний, чем собственно играть. Тем более что все сколько-нибудь крупные фигуры на этом рынке своих движений скрывать не привыкли. На минувшей E3 было множество семинаров, на которые стоило бы попасть. Один из них числился в категории Mobile Roundtable и назывался «Market Leaders Stake Their Claim». Представители Vodafone, JAMDAT Mobile, In-Fusio и NTT DoCoMo обсуждали, как лучше поработить капризного пользователя. Мерялись успехами. Называли любопытные цифры: в 2003 году мобильные игры принесли ритейлерам в США около 80 млн. долларов, в Европе – от 60 до 100, и еще 100 в Азии. Цифры показательные. Особенно если учесть, что продажа игр для «мобильников» – это практически e-бизнес. А он всегда сопряжен с кучей специфических, порою непреодолимых проблем. В частности, поддержка пользователей. «Мы тратим на техническую поддержку огромные средства. Если говорить о минимизации издержек, то начинать нужно именно отсюда», – заявил Митч Ласки (Mitch Lasky) из JAMDAT. Тратить время и силы на пользователей-идиотов, несомненно, приходится, куда без этого: вспомните хотя бы байку о несмышленом клиенте, звонящем в саппорт сотового оператора с просьбой подключить ему, простите, шар-жопорез (WAP/GPRS). Когда речь о миллионах, выделяемых на обслуживание нищих разумом, становится не до шуток. В In-Fusio придерживаются противоположного мнения: «Огромные усилия









▶ О PSP уже практически все известно, но она до сих пор остается Ящиком Пандоры. ▶ Если найдете хотя бы одного человека, которому понравится дизайн Nintendo DS, известите меня, пожалуйста, срочной телеграммой. ▶ У Gizmondo с дизайном все в порядке. А вот с играми... ▶ «Игровой КПК» — звучит неплохо. Tapwave взяла успешный старт. Что будет дальше?

нужно прилагать для того, чтобы узнать каждого клиента. Четко видеть его интересы. Если хотите, завести на каждого профайл, как это делается в EA или Amazon.com», — считает Жиль Раймон (Gilles Raymond).

Пока все эти люди решают, как лучше взаимодействовать с полчищами игроков, над рынком мобильно-телефонных развлечений глыбой висит все та же проблема, что и несколько лет назад, на заре индустрии. Она заключается в чудовищном количестве платформ. Один продукт приходится выпускать в десяти версиях. От этого плохо всем: и разработчикам, вынужденным распределять усилия, и потребителям, не знающим, что выбрать. Свет в конце туннеля периодически появляется, но тут же исчезает. J2ME, Mophun, черт знает что еще — на пути игрофонов стоит феодально-платформенная раздробленность. И, как это ни удивительно, телефонная же повышенная функциональность. Вот что говорил Ласки: «В 2002-м все сходили с ума от самих телефонов, в 2003-м в трубки пришли фотокамеры, а 2004-й, похоже, станет годом мобильного видео. Может, конечно, стать годом мобильных игр, но для этого нам необходимо маркетинговое чудо».

Вы верите в чудеса?

Но давайте перейдем на микроуровень. Вас ведь прежде всего интересует содержимое собственных карманов? не можете понять, что там окажется в самое ближайшее время? Конечно, PSP.

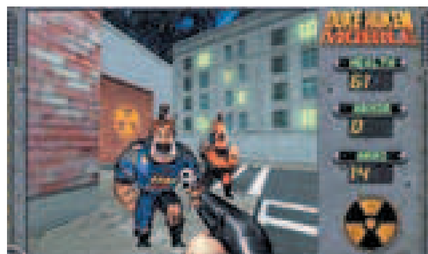
В «Тоже играх» прошлого номера бушевали эмоции, сейчас будет конкретика: вес — 260 г, габариты — 170x74x23 мм, графические возможности примерно как у PlayStation 2. Поддержка 802.11b WiFi и сервис Sony Connect, чтобы всегда быть up to date. Все, что нельзя скачать, можно купить: ПО распространяется на Universal Media Disc (UMD), объема в котором — как в трех стандартных CD-ROM. Здесь следует передать горячий привет пиратам, которым придется вывернуться наизнанку, чтобы наладить варезный конвейер. Глупо сомневаться в том, что у них это рано или поздно получится, но благодаря UMD лично вы пойдете и хотя бы первые PSP-игры купите в магазине.

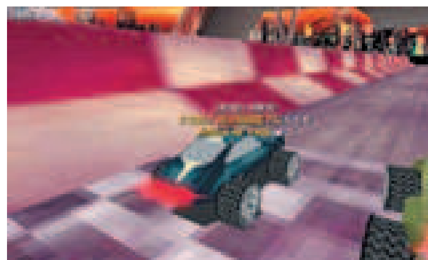
Далее: дисплей в 4,3 дюйма в пропорции 16:9. Уже рекой текут слухи о том, что пропорции эти взяты не без задней мысли о кино. Воображение рисует утопические картины: в коробках с коллекционными изданиями, кроме обычного DVD, находятся маленькие диски для вашей «Соньки», а видеомагазины расчищают место для стендов с новыми носителями.

Затем, USB 2.0, к которому на демонстрационном E3-стенде подключались камера, GPS и даже полноразмерная клавиатура. О грустном: все те же 32 мегабайта памяти на все про все. Об этом уже плачут все без исключения разработчики, и есть вероятность, что в релизной версии Sony сжалится, расширит и углубит. Самая же страшная проблема — всего-то 10 часов работы от литий-ионного аккумулятора. Это несерьезно. Впрочем, если к началу 2005-го (более точной даты европейского релиза пока не озвучено) Sony не увеличит эту цифру, лично я готов носить с собой пару запасных батареек.

Чтобы вы со спущенными парусами могли отправиться на нерест, вот вам список компаний, заявивших на E3 о своей готовности работать для PSP: Konami, Capcom, Bandai, Ubi Soft и Electronic Arts. Последний монстр уже анонсировал карманные NBA Street, NFL Street, Tiger Woods Golf и Need For Speed. Где мейджоры, там, понятное дело, и рыба помельче. Ждите анонсов.

Альтернатива? Есть! В конце концов, у вас не один карман, чтобы ограничиваться PSP.
Смеха ради можно подумать о Nintendo DS. Два трехдюймовых экрана, один из которых сенсорный, и во-о-отакенная телега нездоровых амбиций в нагрузку. У водопроводчиков, кстати, по этой части нешуточно прорвало трубы. Наследника GameCube они, не долго думая, окрестили простенько и скромненько: «Revolution». Что ж, Иисусе им в помощь. Очевидцы, отстоявшие изматывающую очередь к прибору на E3 (ваши корреспонденты каются: как ни старались, время на это сомнительное развлечение выкроить не сумели), отмечают на удивление неплохое качество звука. Ну да, тоже selling point. Правда какой-то вялый. Будь у DS хоть 7.1, мини-игры вроде WarioWare не начнут стоить тех трех десятков долларов, которые за них просят. Куда интереснее коммуникативные способности устройства: Metroid Prime Hunters, например, обещает быть карманным аналогом мультиплейерного, не к ночи будь помянут, «Квейка». Самый актуальный вопрос о DS: зачем второй экран? Представители Nintendo не могут объяснить его необходимость человеческими словами, ограничиваясь лепетом о новых геймплейных возможностях. На деле же на второй экран выводится карта уровня или игровое меню. Тыкать в которое нужно стилом. Надеюсь, вы манипулируете этой штуковиной виртуозно, потому что использовать сенсорный экран для геймплейных нужд клятвенно пообещали все DS-разработчики. Основное конкурентное преимущество перед PSP — не смейтесь — цена. Мутант будет готов отдаться вам в руки ближе к Рождеству сего года за смешные 150 с копейками.

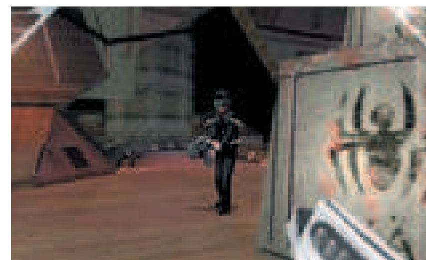




Любителям поэкспериментировать в самом ближайшем будущем (как только очухаются от зимней спячки продавцищы с Савеловского) тоже грозит раздолье. Ничего не обещающие на стадии анонса аппараты живут и с разной степенью уверенности здравствуют. Вот, например, Gizmondo от Tiger Telematics. В дополнение к играм он несет на борту «мобильник», встроенную камеру, GPS, MP3-плейер и возможность смотреть MPEG-видео. Плюс, понятно, массу коммуникационных вкусностей, главная из которых — Bluetooth class 2. Цитата из пресс-релиза: «Gizmondo построен на базе процессора ARM9, работающего на скорости 400 МГц, оснащен экраном в 2,8 дюйма, 64-битным видеоакселератором и управляется Windows CE.net. Все слоты (для SIM-карты, карт памяти, наушников и т.п.) легкодоступны, а продуманный до мелочей дизайн с выемками для больших пальцев делает устройство удобным в обращении». Особенно веселит последнее — эдакое ведро помоев в огород NGage QD, о котором, несмотря на младость лет, либо хорошо, либо никак. Слабое место Gizmondo — игры. Их преступно мало, а разработкой занимаются сплошь калеки, которым не разрешили ваять под PSP. Подробности можно узнать по адресу www.gizmondo.com.







▶Zodiac стоит опробовать хотя бы ради этой ностальгической безделушки.
▶Нестареющая RTS-классика. Не важно, как называется, плевать, сколько рас и типов ресурсов. Главное, что помещается в кармане.
▶Жидкий Змей в портативном формате с ТАКОЙ графикой обречен на успех.
▶Сглаживание текстур Gizmondo не под силу. Все-таки прежде всего коммуникатор.
▶Интересно, позволит ли финская полиграфия различить три зеленые точки на голове у этого гражданина? Если даже и позволит, то не переживайте — лицензия на Splinter Cell видится держателям Gizmondo лишь во влажных снах.

Еще один занятный аппарат второго эшелона — Zodiac от компании Tapwave, удивившей индустрию массированной рекламной кампанией в настоящей и сетевой прессе. Здесь с играми значительно лучше, есть даже локальные шоустопперы, среди которых адаптации Tony Hawk's Pro Skater 4, DOOM 2 и Duke Nukem, а также неплохой ворох оригинальных продуктов. Если Gizmondo — это большей частью многофункциональный коммуникатор, то Zodiac — скорее полноценный PDA. Заточенный для игр. Если устройства такого рода вам небезразличны, добро пожаловать на www.tapwave.com — вас там встретят с редким для корпоративных сайтов дружелюбием.

P.S. Если же гонять «Тонихоука» или «Спайдермена» на одной из вышеупомянутых платформ смерть как не хочется, а душа тянется к завалинке и паяльнику, то прямая вам дорога на сайт www.benheck.com. Там обитает нездешний человек по имени Бенджамин Дж. Хекендрон (Benjamin J. Heckendron), у которого в обмен на моток изоленты можно научиться делать эксклюзивные карманные консоли из старой NES и коробки из-под обуви. Творчество, мазафакеры, rules.

Кэрролл
Летняя сказка

...Рано утром семеро участников этого пикника встретились неподалеку от дома с двумя башенками по углам, на двери которого сверкала медью дощечка: «Дорогая редакция». Вместе они спустились к реке, сели в лодку, отчалили. С. и Х. гребли, И. сидел на руле, а Ф., А., Б. и М. кидались фантиками, дрались и таскали друг друга за волосы. Они плыли мимо заводи, где по колено в прохладной воде стояли сонные коровы, мимо серых развалин монастыря, мимо таверны «Форель».
– Сказку! – кричали пассажиры лодки. – Мистер И., расскажите нам сказку!
Господин И. уже привык к этим просьбам. Стоило ему увидеться со своими коллегами, как те тотчас требовали от него сказку – и обязательно собственного сочинения. Он рассказал их столько, что выдумывать с каждым разом становилось все труднее. «Я очень хорошо помню, – писал господин И. много лет спустя, – как в отчаянной попытке придумать что-то новое, я для начала отправил своих героев в мир комиксов (читайте сенсационный «Пролог», записанный за мистером И. его верным литсекретарем Ф.!), а затем и в компьютерную игру, совершенно не думая о том, что с ними будет дальше». Герои у мистера И. носили те же имена, что и его любимые сослуживцы. В то утро именно они попросили рассказчика: «Пусть там будет побольше всяких глупостей, хорошо?..»



MEN OF VALOR

МЕЙКЛАВНОТВОР

Men of Valor: The Vietnam War

сайт игры:
www.menofvalorgame.com

разработчик:
2015 (www.2015.com)

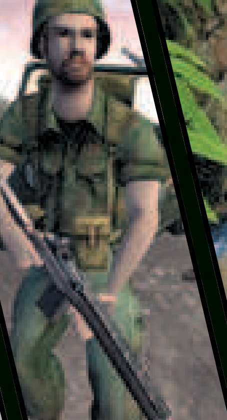
издатель:
Vivendi Universal Games (www.vugames.com)

дата релиза:
4 квартал 2004 г.









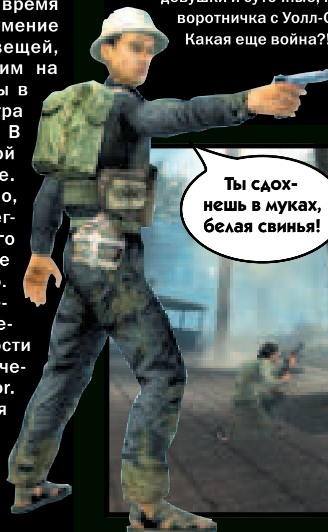


Мы ехали во Вьетнам развлекаться. Рисовая водка, экзотические девушки и суточные, как у воротничка с Уолл-Стрит. Какая еще война?!

Каждый вечер старшина находил нас на задворках лагеря... в состоянии легкого опьянения. И в наказание отправлял в ближайшую деревню за проститутками.

По утрам мы бесцельно шлялись по местности, наслаждаясь прелестями вьетнамской природы и стиркой портянок в мутных водах Меконга.

Порою напивались до свинского состояния.



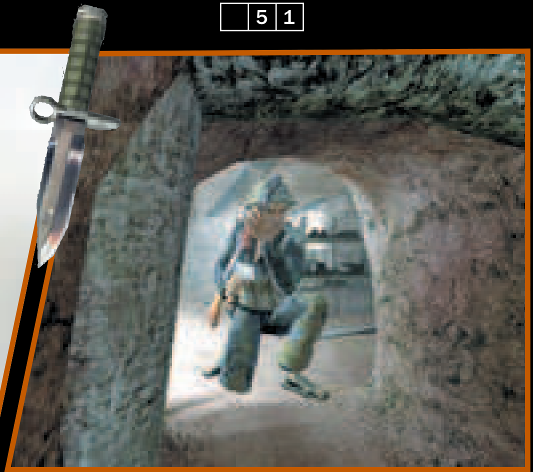


Иногда от безделья приходилось заводить вверенную бронетехнику (никто не знал, как с ней обращаться) и устраивать что-то вроде соревнований по меткости. Высший офицерский состав был счастлив, считая, что мы занимаемся повышением квалификации. Хотя, если признаться, мы просто изводили боеприпасы.

БЛАЖЕННАЯ УЛОВКА

Нам решительно не хочется видеть в Men of Valor то же самое, что и в Medal of Honor, но «про Вьетнам». Мы на время завяжем узлом свое умение распознавать суть вещей, а адекватность положим на алтарь юношеской веры в чудо. Men of Valor — игра о Фронтовой Правде. В частности, о непростой военной метафизике. Которая, как известно, всегда набекрень, всегда с искрой блаженного безумия. Что-то вроде «Уловки-22». Да, точно. Простецкие, даже неотесанные, герои, человеческие поступки и слабости — вот о чем в первую очередь будет Men of Valor. Да! А еще превосходная экшен-составляющая. Чтобы рыхлый пласт познавательного моралите укладывался в разгоряченные teen-мозги без сколько-нибудь ощутимых трудностей. Благая, нет, блаженная у 2015 будет игра!



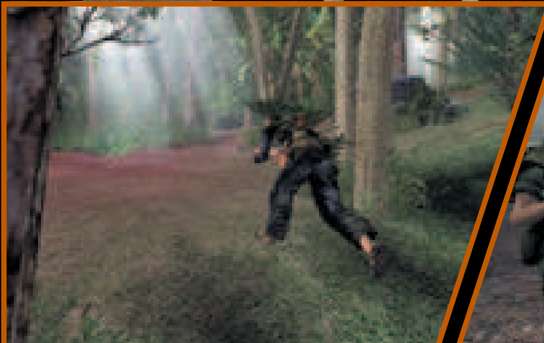


...все началось во время очередной вылазки за сказочной рисовой горилкой. Вместо привычного ростовщика Тханя нас встретил какой-то хмырь с винтовкой. Встретил крайне негостеприимно.

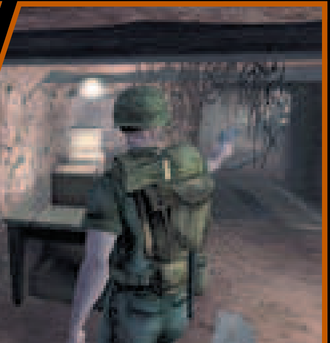
Пришлось выжечь деревню огнеметами. А спиртное конфисковать. Пострадали кое-какие мирные жители... Теперь развесят повсюду ажитацию. Нехорошо вышло.











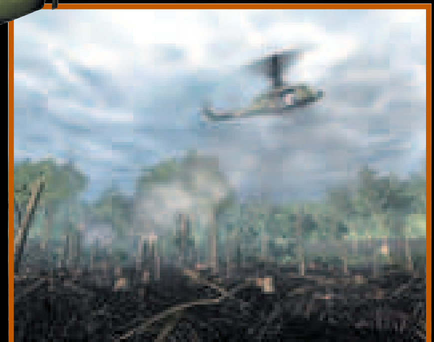
...ажитацией не ограничилось. Желтые развернули против нас, невинных курортников, полномасштабную партизанскую войну.

Что ж, напросились. Теперь вместо уток мы стали охотиться на маленьких желтых людей в смешных соломенных шляпах. Веселуха!



Из нор вычищали вручную. Выясняя, кому идти, тянули спички. Потому что нету в норах ничего веселого. То есть вообще.





А вот на зачистку поселений выстраивались в очередь! Работа творческая, интересная. Плюс щедрые правительственные гонорары за каждого убитого вьетконговца. И медали. Девушки любят медали.

Домой улетали с неохотой и с твердыми намерениями вернуться...

Silent Hunter III

Silent Hunter III

сайт игры:
www.silent-hunteriii.com

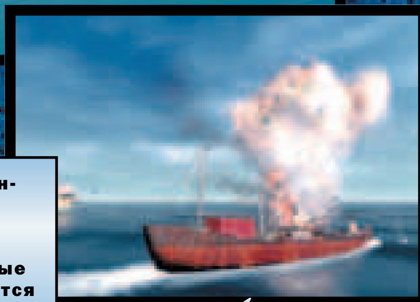
разработчик:
Ubi Soft (www.ubi.com)

издатель:
Ubi Soft (www.ubi.com)

дата релиза:
21 сентября 2004 г.









РЕАНИМАЦИЯ
Приведение сериала в чувство: после поистине легендарной первой части, а затем начисто проваленной второй (дежавю какое-то, честное слово) держатели брэнда пытаются вернуть, возродить, починить игру на радость всем нам. Довольно скупая информация служит поводом смотреть в будущее со сдержанным оптимизмом: полностью изменены структура кампании, модель повреждений, физика, искусственный интеллект... А скриншоты так и вовсе радуют необыкновенно: повсюду снуют нарядные айсберги, эсминцы прочесывают морскую гладь прожекторами, а при подходящем случае не прочь запустить осветительную ракету, передавая дружеский привет германским подводникам от союзнических надводников.

ПЛАН 9: ИЗ МОР



РСКИХ ГЛУБИН

Антология морских спецопераций, часть 637

Всеобщая мобилизация

Граждане и гражданки! Онлайновые товарищи.

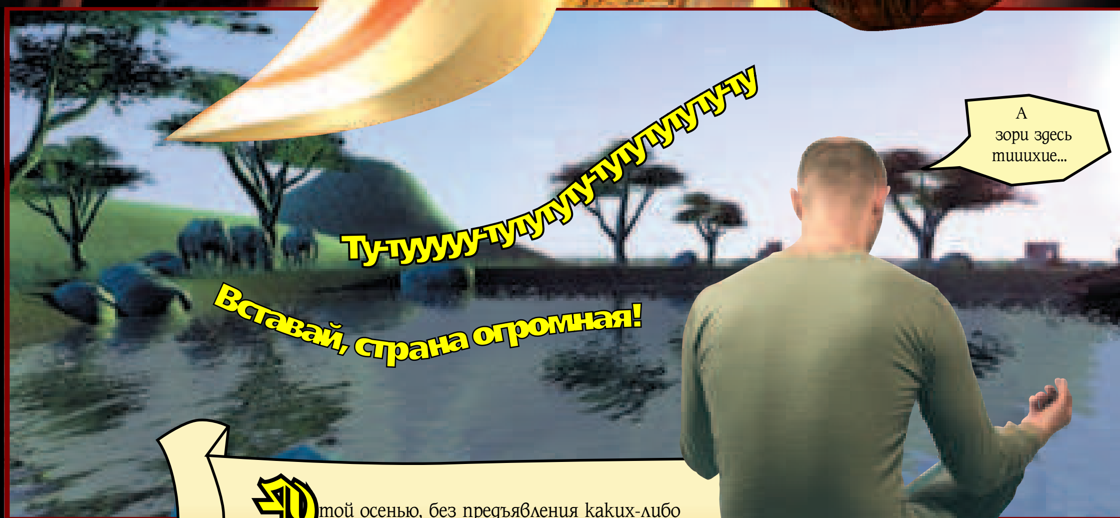
Выступление Заместителя Председателя Совета Народных Комиссаров и Народного Комиссара Иностранных Дел.

EverQuest II

сайт игры: http://everquest2.station.sony.com
разработчик: Sony Online Entertainment
издатель: Sony Online Entertainment
дата релиза: Осень 2004 г.

ПОЛНОСТЬЮ ОНЛАЙНОВАЯ ОБОЛОЧКА

Оно придет к концу года, большое, как глоток. Любимое дитя Sony, EverQuest 2 уже сейчас вовсю тестируется как на североамериканских, так и на европейских серверах, — участи быть эверкрэкнутым не избежать разве что конголезским пигмеям, хотя и в их безопасности мы до конца не уверены. Специально для нынешней ЕЗ дизайнеры соорудили корабль с одноглазым капитаном, шкодным гоблином в клетке, по-корсаровски полигональными волнами за бортом и огромным барражирующим драконом, тварью с дурным характером и отвратительным пищеварением. Завязка в духе Morrowind — как обольстительно! Многообразие способов самовыражения и тонны убитого на виртуальное времени — в самой предсказуемой и оттого ничуть не менее лакомой  MMORPG года.



Этой осенью, без предъявления каких-либо претензий, без объявления войны орды монстров нападут на наши онлайновые долы. Товарищ. Друг. Гражданин! Родина слонов в опасности!

Это неслыханное нападение на наши палисады является беспримерным в истории цивилизованных народов вероломством.

Everquest солдатен, унтер-официрен, Everquest солдатен нихт капитулирен!..

Мой сосед так и не слез с «Эверкрэка»... Совсем плох, бедняга.

Удивительная мерзость. Кто-нибудь, притушите этот фитилек! Чей дракон? Эй, чья животина?!

Рыжие собаки, господин!

Мы принимаем бой.

Чушь собачья. Ноги в руки, господа, — на горизонте «паровоз»...

Не в первый раз нашему народу приходится иметь дело с нападающим зазнавшимся врагом. В свое время Наполеон... Эх, да что Наполеон!..

Враг атакует наши онлайновые границы во многих местах, подвергнет персонажей кусанию, жеванию и многократной потере физической оболочки.

Прикурить?

Сидоров-Рукосуйский!

Иванов!

Заябелка-младший!

Петров!

А ты записался добровольцем, милай?

Вообщем, если короче, настал решительный час. Сыны и дочери онлайна, Родина-мать зовет!

Наше дело правое, мы победим.

Только бы дело не дошло до закона относительности...

Значит, мое дело, типа, левое?!

Настало время нанести решительный сокрушающий удар по зубастым, клыкастым и молоткастым силиконовым ордам!

ко за око, зуб за зуб, брат за брата, друг за друга и далее вниз по социальной лестнице...





Куйте оружие победы! Не отходите от рабочего места, не выполнив норму! Все для фронта! Все для победы!

Норму сдал!

Сало должно быть ГОЛУБЫМ.

Иисусе, не миновать «Эверкрэку» видного места в новом опусе мэтра... Пропала игра. Пропаааааала!

Как сюда пролез Сорокин?!

плотите ряды. Нахмурьте брови. Наденьте скафандры. Откройте кока-колу. Враг будет разбит. Победа будет за нами. Скорее всего. Наверное.



VS.
THE THIRD REICH

КОМИКСЫ… ТЫСЯЧИ СТРАНИЦ, ЗАЛЯПАННЫХ ЯРКИМИ КРАСКАМИ. МИР, В КОТОРОМ ПРИВЕТСТВУЮТСЯ РАЗДВОЕНИЕ ЛИЧНОСТИ И ВЯЛО ПРИКРЫТЫЙ ГОМОСЕКСУАЛИЗМ, ВСЕЛЕННАЯ, В КОТОРОЙ УБИЙСТВО ПОМОЩНИКА СУПЕРГЕРОЯ МОЖЕТ ЗАКАЗАТЬ ЧИТАТЕЛЬ ИЗ ТЕЛЕФОННОЙ БУДКИ. ЭТО ОПАСНОЕ МЕСТО!



ПОЛИЦЕЙСКИЕ ИЗ КОМИКСОВ

Freedom Force vs. The Third Reich

сайт игры:
www.myfreedomforce.com/index_ff2.html

разработчик:
Irrational Games (www.irrationalgames.com)

издатель:
Irrational Games (www.irrationalgames.com)

дата релиза:
2004 г.

УМРИ! УМРИ ЖЕ, СКОТИНА!

ВОТ, СКАЖЕМ, СТАНДАРТНАЯ СИТУАЦИЯ 24-36 Б. ГИГАНТСКИЙ МОЗГ НА РАХИТИЧНЫХ МЕХАНИЧЕСКИХ НОЖКАХ КАК УГРОЗА ЗЕМЛЕ. ДУМАЕТЕ, ВСЕ ТАК ПРОСТО? ПОДУМАЙТЕ ЕЩЕ!

СУПЕРНАЦИ

Как делать сиквел к лучшей игре всех времен? Конечно же, переписав историю и поставив у руля переполненного сверходаренными индивидуумами мира нацистов. История нового мрачного героя по прозвищу Тумстоун стартует в момент его казни на электрическом стуле. На месте Патриот-сити — порт Блицкриг.

А началось все во время Кубинского ракетного кризиса. Вот оно, еще не воплощенное, но все-таки совершенство. Браво, Джонатан Кей (Jonathan Chey)! Виват, Irrational! Помните, нам нужно побольше дамочек на коврах-самолетах! А пока остается только удивляться, почему никто не снял про супергероев документальный блокбастер в стиле Майкла Мура…





СУПЕРГЕРОИ ЛЮБЯТ ПРЕСЛЕДОВАТЬ ГИГАНТСКИЕ МОЗГИ. ЭТО ТРАДИЦИЯ, КОРНЯМИ УХОДЯЩАЯ В КИНОФАНТАСТИКУ ПЯТИДЕСЯТЫХ ГОДОВ. НО ВРЕМЯ МОЗГОВ, УДУШАЮЩИХ СВОЮ ЖЕРТВУ НЕРВНЫМИ ОКОНЧАНИЯМИ, ДАВНО МИНОВАЛО! СЕЙЧАС АВТОНОМНЫЕ СГУСТКИ СЕРОГО ВЕЩЕСТВА — ВЫМИРАЮЩИЕ ОСОБИ…





ОХОТА НА МОЗГИ БЕЗ ЛИЦЕНЗИИ ЗАПРЕЩЕНА!

БРАКОНЬЕРЫ НЕ СДАЮЩА!

ПАФ!

BANG!

СТОЯТЬ, БРАКОНЬЕРЫ!

ПАФ!

БУМ!



ОХОТИТЕСЬ НА ЛЕТАЮЩИЕ МОЗГИ, НЕ ДОЖДАВШИСЬ СЕЗОНА? СЛИВАЕТЕ МАСЛО У ГИГАНТСКИХ РОБОТОВ? ПРИТЕСНЯЕТЕ РЕЛИКТОВУЮ ЗМЕЮ? НЕ УДИВЛЯЙТЕСЬ, ЕСЛИ НА ВАШЕ РАДИОАКТИВНОЕ ПЛЕЧО ОПУСТИТСЯ ТЯЖЕЛАЯ РУКА ЗАКОНА...



ПОКАЖИ МНЕ РУКИ!

БРОСЬ ОРУЖИЕ И ОТОЙДИ ОТ ЗМЕИ! МЕДЛЕННО!



ТЫ ПОСТУПИЛ СОВЕРШЕННО ПРАВИЛЬНО! ЭТИ БЮРОКРАТЫ ИЗ ОТДЕЛА ВНУТРЕННИХ РАССЛЕДОВАНИЙ НЕ ПОМНЯТ, КОГДА В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ ПРИМЕРЯЛИ ТРИКО!

...И ТУТ ОН ПРЫГНУЛ НА МЕНЯ С ТРЕТЬЕГО ЭТАЖА. ЧТО МНЕ ОСТАВАЛОСЬ ДЕЛАТЬ?

МНЕ КАЖЕТСЯ, ПОСЛЕ ТОГО КАК ПОДОЗРЕВАЕМЫЙ ПОТЕРЯЛ СОЗНАНИЕ, УЖЕ НЕ СТОИЛО ВЫДЕРГИВАТЬ ИЗ НЕГО ПОЗВОНОЧНИК И ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЕГО КАК ДУБИНКУ...



НА КОМИКС-ПОЛИЦИЮ РАБОТАЮТ СОТНИ МУЖЧИН И ЖЕНЩИН. МОГУЧИЕ ОПЕРАТИВНИКИ, ВДУМЧИВЫЕ ЭКСПЕРТЫ, ТЕЛЕПАТИЧЕСКИ ПОДКОВАННЫЕ ДИСПЕТЧЕРЫ И РЕГУЛЯРНО ПРОНИЦАЮЩИЙ ПРОСТРАНСТВЕННО-ВРЕМЕННОЙ КОНТИНУУМ РУКОВОДЯЩИЙ СОСТАВ.

ДАВАЙ ЧАСЫ, КОШЕЛЕК И ПЛУТОНИЙ!

А КРИПТОНИТА ТЕБЕ НЕ ЗАВЕРНУТЬ?

СПАСИТЕ! ПОМОГИТЕ! ПОЛИЦИЯ!

В-ВУ-УШ!!!

КОМИКСЫ... ДАМЫ С БЮСТАМИ, МУЖЧИНЫ С МУСКУЛАМИ. БЕЗУМНЫЕ УЧЕНЫЕ В ИНВАЛИДНЫХ КОЛЯСКАХ. ГИГАНТСКИЕ НАСЕКОМЫЕ. ДИНОЗАВРЫ. ВСЕ ОНИ МОГУТ СПАТЬ СПОКОЙНО, ЗНАЯ, ЧТО СОН ГОТЭМА ИЛИ МЕТРОПОЛИСА ХРАНЯТ ПРОСТЫЕ ЧЕСТНЫЕ ПАРНИ ИЗ КОМИКС-ПОЛИЦИИ!

Я В ТЮРЬМУ НЕ ВЕРНУСЬ!

СТОЯТЬ! ИМЕНЕМ БЭТМАНА! ПРЕДЪЯВИ РАЗРЕШЕНИЕ НА НОШЕНИЕ КОСТЮМА.

КУРС МОЛОДОГО БОЙЦА



Dragon Empires

сайт игры:
www.dragonempires.com

разработчик:
Codemasters
(www.codemasters.com)

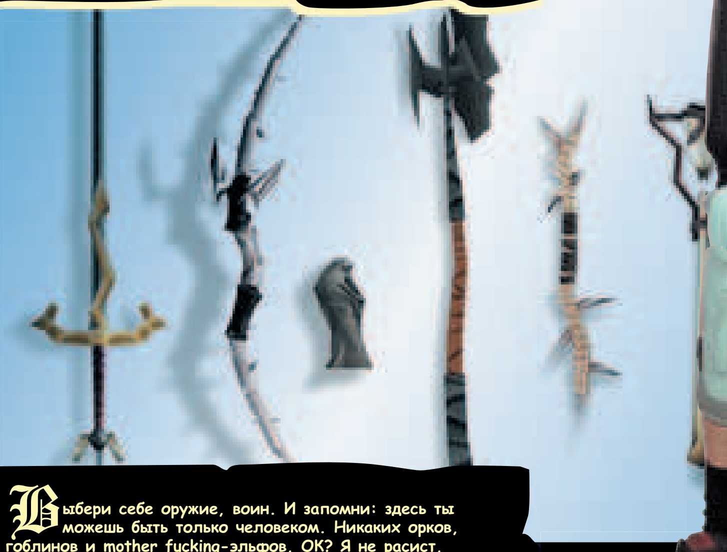
издатель:
Codemasters
(www.codemasters.com)

дата релиза:
Осень 2004 г.

ДРАКОНОБОРЦЫ
У каждого крупного издательства должна быть своя многопользовательская РПГ. Codemasters — крупное издательство. И до последнего времени в линейке компании на месте MMORPG зияла громадная черная дыра. Все изменится с выходом Dragon Empires — титанических масштабов онлайновая ролевая в сказочных декорациях вполне может появиться в конце этого года. Разработчики изъявили желание сотворить братоубийственный боевик в стиле знаменитого Dark Age of Camelot, мрачного и жестокого Shadowbane и недавно открытого для колонизации Lineage II. PvP (игрок против игрока) — в этих трех буквах сосредоточена целая жизненная философия. Все онлайновые бойцы делятся на два типа: Слабаки, готовые до посинения рубить топором искусственных зверюшек в адаптированных подземельях, лишь бы не вступать в конфликтные отношения с другими обитателями сервера; и Прирожденные Убийцы, с юных лет познавшие радость виртуального насилия над вполне реальной личностью. Именно эти ребята почувствуют себя в Dragon Empires как дома. Остальным придется пройти ускоренный КМБ. 



Добро пожаловать в Dragon Empires, сынок. В ближайшие три месяца я заменю тебе маму, папу и любимую девушку. Если ты не будешь меня слушать, ты сдохнешь. Если будешь слушать, все равно сдохнешь, но чуть позже и как мужчина, стоя на двух ногах. Ты уже решил, за какую из пяти империй хочешь погибнуть смертью храбрых?



Выбери себе оружие, воин. И запомни: здесь ты можешь быть только человеком. Никаких орков, гоблинов и mother fucking-эльфов, ОК? Я не расист, сынок, но от бородатых карликов меня блевать тянет. Надеюсь, тебя тоже.

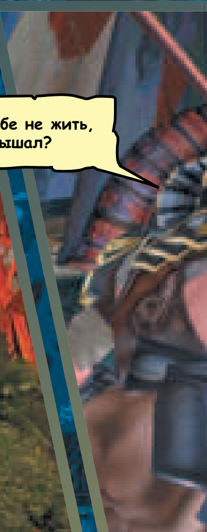


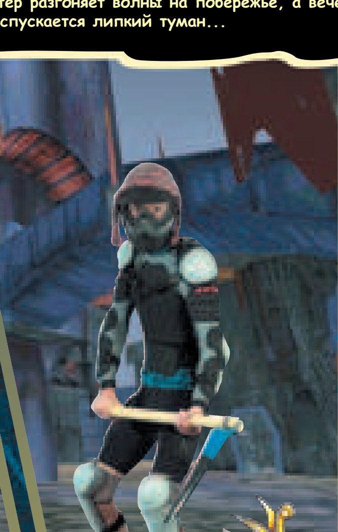

Это Дракон, видишь? Каждую империю защищает своя летающая скотина, поэтому игра и называется Dragon Empires. Это понятно, сынок? Не дай бог тебе оказаться на поле боя с враждебно настроенным драконом. Следи за цветом крыльев!


Я не понял, командир... Кто тут липкий?


Красиво? То-то. Твоя страна постаралась обеспечить даже такому ничтожеству, как ты, нормальные условия жизни. Здесь пять слоев облаков, ясно? В долине может идти дождь, а на вершине горы светит солнце. Здесь предзакатное светило красит деревья и лица солдат в розовый цвет. Здесь ветер разгоняет волны на побережье, а вечером с гор в долину спускается липкий туман...

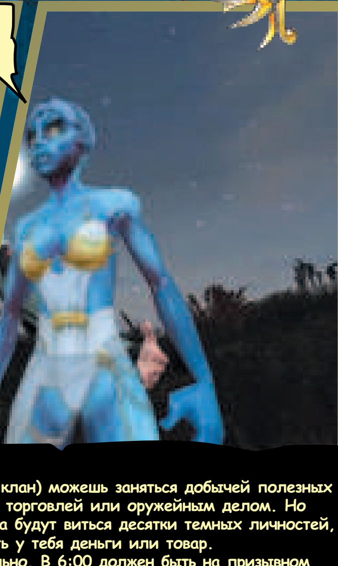



Тебе не жить, слышал?


Чтобы выжить в Dragon Empires, тебе нужно научиться убивать. Без раздумий, без промедления, без жалости. Или ты — или тебя. Войны такого масштаба еще не шли на серверах MMORPG. До полутора тысяч игроков смогут одновременно участвовать в сражении! Тебе уже страшно? Тогда потренируйся на компьютерных хомячках, доход!


По пути от рудников в город тебя будут поджидать бандиты, поэтому без охраны не стоит даже думать о собственном бизнесе.


До встречи, родной.


Ты (или твой клан) можешь заняться добычей полезных ископаемых, торговлей или оружейным делом. Но учти — вокруг всегда будут виться десятки темных личностей, готовых силой отнять у тебя деньги или товар.
Все ясно? Тогда вольно. В 6:00 должен быть на призывном пункте. Какого числа? Понятия не имею, когда они ее включат. Эти MMORPG вечно выходят с опозданием на пару лет.

BATTLEFIELD 2



Battlefield 2

сайт игры:
www.eagames.com/redesign/games/pccd/bf2/home.jsp

разработчик:
Digital Illusions (www.dice.se)

издатель:
EA Games (www.eagames.com)

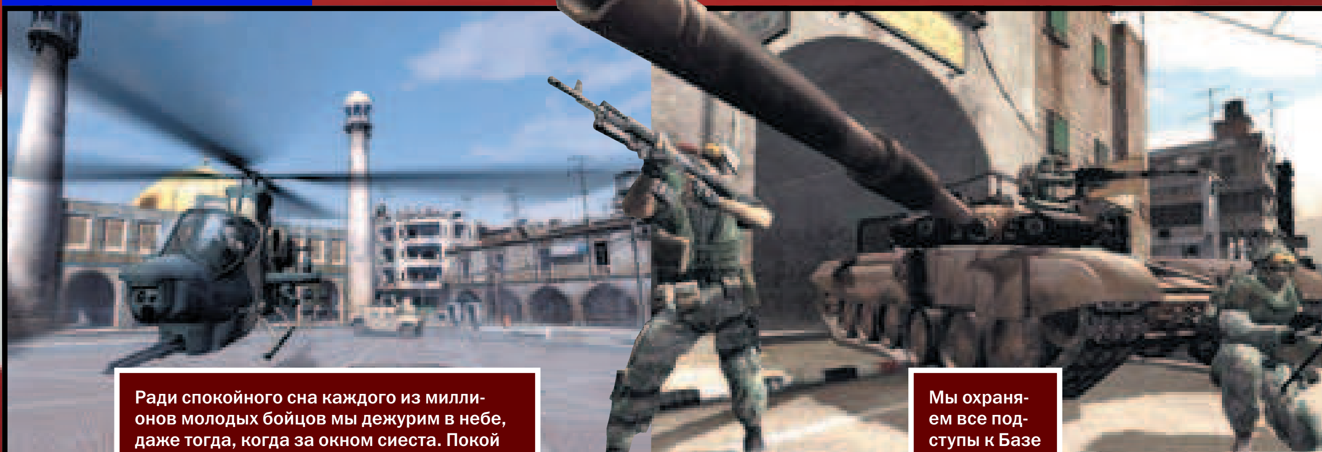
дата релиза:
2 квартал 2005 г.



LA GUERRA OLVIDADA

PROPAGANDA FUNDAMENTALE

Ежедневно под знамена Battlefield становятся тысячи людей. Это национальный вид спорта для многих стран, стартовая площадка для юных любителей страйкбола, бодрая агитка и яркий милитари-блокбастер. Наплюй на стереотипы! Раздави в себе Шмулевича! Запишись в Battlefield!



Ради спокойного сна каждого из миллионов молодых бойцов мы дежурим в небе, даже тогда, когда за окном сиеста. Покой воина превыше всего!

Мы охраняем все подступы к Базе на Земле!

Йа-Йа!

Косой глаз и дрожащая рука — нашему бойцу не помеха! Героически рвись в бой!

BGHHHHhhhh!

Яволь!

Так победим! Так победим!

Фронту нужна вычищенная до блеска бронетехника. Чтобы солнце отражалось в ней, слепя врага насмерть!



ЗАКОН и ПОРЯДОК

Auto Assault

сайт игры:
www.autoassault.com

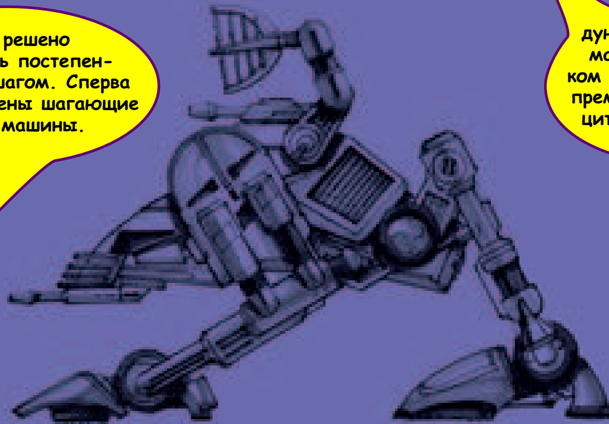
разработчик:
NetDevil
(www.netdevil.com)

издатель:
NCsoft
(www.ncsoft.net)

дата релиза
2005 г.

ЭМБРИОН ФРАНКЕНШТЕЙНА

Отчаянная попытка кражи со взломом. Для того чтобы проникнуть в карман любителей сетевых баталий, разработчики пытаются подобрать код народной любви, в данном случае используя, похоже, спасательный круг квестера — метод перебора. Случайно крутанув колесики, получили следующее: зубастые и клыкастые машинки, массив-мультиплейер, командное, три расы (да, у машинок, почему бы и нет!), причем каждая со своими особенностями и т.п. Собрав выпавшее в охапку, «СетевыеДьяволы» нарекли полученный эмбрион Франкенштейна «Diablo на колесах», а в будущей метрике карандашом написали пол: «РПГ». Жить с такой анкетой непросто, но, к счастью, игра еще в очень ранней стадии разработки, а значит — возможно все. 


Было решено действовать постепенно, шаг за шагом. Сперва были запрещены шагающие боевые машины.


За каждую уничтоженную машину в полицейском морге выплачивалась премия — обычно дефицитными запчастями и оружием.
Затем были запрещены танки...


Чтобы уничтожить такого монстра, преступники сбивались в стаи.
Вжжж
Быстрее, уходит же!
Он у меня на мушке!




...а потом пришла очередь грузовиков.
Один готов! Уходим!


Машина 0584, за незаконное приобретение и хранение горюче-смазочных материалов вы приговариваетесь...
Ба-Бахх
...с немедленным приведением приговора в исполнение!



Guild Wars

На деревню дедушке

Guild Wars

сайт игры: www.guildwars.com

разработчик: ArenaNet (www.arena.net)

издатель: NCsoft (www.ncsoft.net)

дата релиза: Осень 2004 г.

БЕСПЛАТНЫЕ ПИРОЖНЫЕ

В числе прочих талантов, арендованных инициативной Южной Кореей и ее онлайновым штыком NCsoft, оказалась группа разработчиков, некогда сковавших Battle.net на погибель среднего и высшего образования, семейных очагов, сна и покоя. Ныне герои именуют себя ArenaNet и сочиняют фэнтезийную онлайновую вариацию на тему Diablo — но в обворожительном 3D. Черноземную публику обязательно порадует смелое маркетинговое решение отказаться от ежемесячной дани за труд серверов. Вместо привычной десятины желающие смогут оплачивать регулярные аддоны с новыми заданиями и землями. Guild Wars ориентирована на быстрые «казуальные» партии и сбор скиллов: персонажи отличаются друг от друга лишь наборами накопленных боевых приемов, больше ничем. Уходя в очередную миссию, бойцы выбирают из пула умений ровно восемь излюбленных пинков и зуботычин — ими и будут орудовать до следующей вылазки. Не ждите единой вселенной. Цель игры — в сколачивании небольших боевых партий до восьми человек в каждой и сталкивании их друг с другом (в некоторых заданиях могут одновременно участвовать до 6 групп!) или с AI. Для каждой миссии создается обособленный сервер. Вам (нам?) не помешают.



Дорогой дедушка Су Хьен Ким! Пишет тебе твой внучатый племянник Дал Скар Ох, коего ты по доброте душевной отправил искать невесту в далекие страны. Я очень скучаю по тебе и родной деревне...





Дорога была неблизкой...

Однако все позади. Спешу сообщить, мой мудрый дедушка, что девиц в этом диком краю, как косуль нестреляных. Выбирай — не хочу...

ДА НЕ ПИЛ Я, АЛЕНУШКА, НЕ ПИЛ! ЧЕССЛОВО...

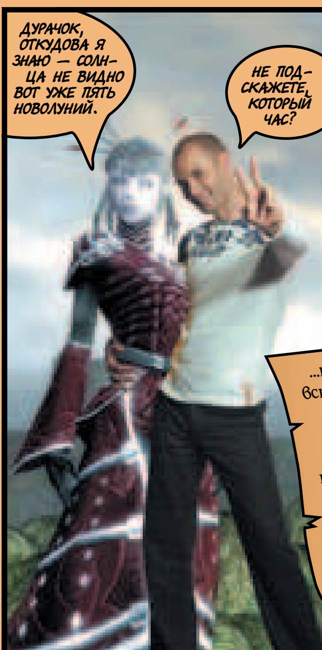
ОПЯТЬ НАЛАКАЛСЯ ДО СВИНСКОЙ МОРДЫ?!

...а попутчики не отличались личным обаянием.









Многие отчаиваются и держат дома лишь домашних животных...

...но мне повезло. Я встретил прекрасную Су Кьен Юн. Она молодой модельер, любит тяжелую музыку, занимается академической греблей, но много курит и совсем не загорает.

ДЕДУШКА, ОНА ТЕБЕ НРАВИТСЯ? СМОТРИ, КАКАЯ ФИГУРА! А БЕДРА! ОНА СМОЖЕТ ПРИНЕСТИ ТРОЙНЮ...

НУ, ЭТО ВСЕ? СФОТОГРАФИРОВАЛИ? ДЕНЬГИ ГОНИ, КАК ОБЕЩАЛ.

Еще я познакомился с очаровательной Бьен Хай Джи, юной исполнительницей экзотических танцев.

СИДИ СПОКОЙНО, НЕ ЕЛОЗЬ. СЕЙЧАС МЫ ПОКОРМИМ ГНЕДКА, ОН УЖЕ ДАВНО НЕ ЕЛ ФОТОКОРОВ...

ДОРОГАЯ, НАС СНИМАЮТ!

...но домой я вернусь не с ними.



Повод для подвига

Medal of Honor: Pacific Assault

сайт игры:
www.eagames.com/official/moh/pacificassault

разработчик:
Electronic Arts Los Angeles

издатель:
Electronic Arts (www.ea.com)

дата релиза:
Сентябрь 2004 г.



ТАРИФ — ПЕХОТНЫЙ...

ЭЙ, ОЛЕГ! ЧЕГО ЭТО У ТЕБЯ НА ГРУДИ? ДЕТАЛИ РАЗВАЛИВШЕГОСЯ ШАТТЛА?

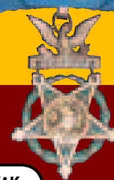
ЭТО МОИ НАГРАДЫ ЗА ТИХООКЕАНСКУЮ КАМПАНИЮ!

А ЧТО ЭТО ЗА ЗВЕЗДОЧКА В ДУБОВЫХ ЛИСТЬЯХ?

ЭТО МЕДАЛЬ ЗА НАГЛОСТЬ. Я ПОЛУЧИЛ ЕЕ, ЗАКРЫВ СОБОЙ ПУЛЕМЕТНОЕ ГНЕЗДО НА ГВАДАЛКАНАЛЕ!

А Я СЛЫШАЛ, ЧТО ТЫ ПРОСТО ОТОШЕЛ ПОГОВОРИТЬ ПО ТЕЛЕФОНУ, КОГДА НАПАЛИ ЯПОНЦЫ.

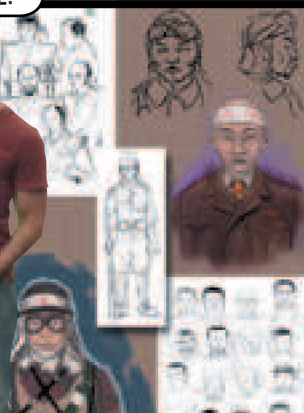
ЗА РОДИНУ! ЗА СОЕДИНЕННЫЕ ШТАТЫ! ЗА ПРЕЗИДЕНТА РУЗВЕЛЬТА!



КАКОЙ ВООБЩЕ В БОЮ ТОЛК ОТ ИНЖЕНЕРА?

ТЫ ХОЧЕШЬ ЗНАТЬ, ЧТО ТАКОЕ ВОЙНА?! Я РАССКАЖУ ТЕБЕ! ВОЙНА — ЭТО АД! КРОМЕШНЫЙ АД!!! ВИДИШЬ ЭТОТ ОФИГЕННЫЙ ПЕХОТНЫЙ КРЕСТ?! ХОЧЕШЬ ЗНАТЬ, КАК Я ПОЛУЧИЛ ЕГО?! ХОЧЕШЬ?!!

ДА ТЫ ХОТЬ В КУРСЕ, КАК ВЫГЛЯДЯТ УЗКОГЛАЗЫЕ?



ТО БЫЛА АТАКА "БАНЗАЙ" НА ТАРАВЕ! УЗКОГЛАЗЫЕ ПЕРЛИ НА НАС СО ВСЕХ СТОРОН! МЫ БЫЛИ ПО КОЛЕНО В ТРУПАХ! НЕТ, ПО БЕДРО!

УМРИ, ХАЖИНСКИЙ-САН!

БОИ НА ТОРПЕДНЫХ КАТЕРАХ? ЭТО КОГДА ВЫ, РЕБЯТА, НА УТИНУЮ ОХОТУ ЕЗДИЛИ?

КОРОБОЧКУ! КОРОБОЧКУ ЗАБЫЛИ!



ХОРОШАЯ НЫНЧЕ ОХОТА...

НОРМАЛЬНАЯ.

НО САМОЕ ТРУДНОЕ, САМОЕ ОПАСНОЕ, С ЧЕМ НАМ ПРИШЛОСЬ СТОЛКНУТЬСЯ В ТИХОМ ОКЕАНЕ, — ЭТО БОИ НА ТОРПЕДНЫХ КАТЕРАХ. ВИДИШЬ ЗВЕЗДУ, ПОКРЫТУЮ СЕРЕБРОМ? ЕЕ ДАЛИ МНЕ ЗА СРАЖЕНИЕ НАД МАРИАНСКОЙ ВПАДИНОЙ!

ДА Я ТАМ ВИДЕЛ СКАТОВ РАЗМЕРОМ СО ШКОЛЬНУЮ СТЕНГАЗЕТУ!

ПРОСТО КИНО

Господа из EA совсем обнаглели. Раньше они хотя бы делали вид, что производят компьютерные игры. А то, что военный шутер Medal of Honor всегда без стеснения одалживал у Спилберга, Скотта, Бэя и Эйзенштейна... — ну, это можно было считать данью уважения. Однако следующий аддон серии, Pacific Assault, повествующий о Перл-Харборе, Гвадалканале, Иво Джиме и тому подобных приятных вещах, собирается без отрыва от производства прямо в Голливуде. В лос-анджелесской студии (шикарный кампус чуть ли не в Беверли-Хиллз). Горящие самолеты, бег в траве по самое это и эффектно переламывающиеся корабли. Скоро на больших и малых платформах. Опасайтесь скриптов...




ПЕРЛ-ХАРБОР СПИТ И ВИДИТ СНЫ...
А ВОТ ЭТО – МЕДАЛЬ С ПРОПЕЛЛЕРОМ! МЫ ЗАХОДИЛИ НА ТОКИО СО СТОРОНЫ УВЯДАЮЩЕГО СОЛНЦА, КРИЧАЛИ "ПОМНИ ПЕРЛ-ХАРБОР!", ПРИВЯЗЫВАЛИ ЭТИ МЕДАЛИ К БОМБАМ, И...
ВООБЩЕ-ТО Я ИМЕЛ В ВИДУ ХИРОСИМУ...




МЕДАЛЬ С ПРОПЕЛЛЕРОМ?! ТЫ ЧТО – БЕН АФФЛЕК?! ТЫ В КАКИХ ВООБЩЕ ВОЙСКАХ СЛУЖИЛ? И РАЗВЕ В ПЕРЛ-ХАРБОРЕ НАМ НЕ НАДРАЛИ ЗАДНИЦЫ?

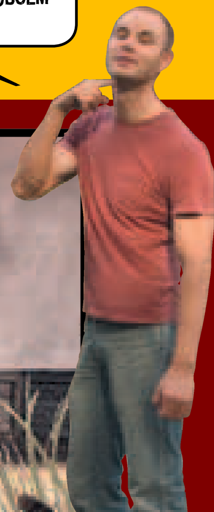

УБЕГАЕМ! УБЕГАЕМ!


МНЕ ДОСТАТОЧНО ВСПОМНИТЬ ПРОСТЫЕ ЧЕСТНЫЕ ЛИЦА ПАРНЕЙ, СЛУЖИВШИХ СО МНОЙ НА ТОЙ ТОНКОЙ КРАСНОЙ ЛИНИИ. КАПРАЛА БЛЭКА... СЕРЖАНТА ГРИНА... РЯДОВОГО ЙЕЛЛОУ... ДОСТАТОЧНО ВСПОМНИТЬ ИХ ОДУХОТВОРЕННЫЕ, НАЛИТЫЕ ВЕРОЙ В ПОБЕДУ ГЛАЗИЩИ!


ГОТОВ УМЕРЕТЬ ЗА СВОЮ СТРАНУ!


ЧЁ? ТЫ НА КОГО БЛ НАЕХАЛ?
ХЕ-ХЕ. ДА-ДА, ОСОБЕННО ГЛАЗА РЯДОВОГО ЙЕЛЛОУ...


ОЛЕГ, Я В КАДРЕ?
МНЕ – ВОСЕМНАДЦАТЬ...


ДА НУ? А ПОКАЖИ РАНЕНИЕ, ЗА КОТОРОЕ ТЫ ПОЛУЧИЛ СВОЕ СОВСЕМ ПУРПУРНОЕ СЕРДЦЕ?


КАЖЕТСЯ, Я РАНЕН...


ЕСТЬ ТАКАЯ ПРОФЕССИЯ, СКАРИЩЕ, – РОДИНУ ЗАЩИЩАТЬ...
МЫ С ЙЕЛЛОУ ПРОСТО ПОСПОРИЛИ, КТО ДАЛЬШЕ ВЫСТАВИТ ИХ ИЗ ОКОПА, ПОНЯТНО?!





КОЗЛЫ В ОГОРОДАХ

Black & White 2

сайт игры:
www2.bwgame.com

разработчик:
Lionhead Studios (www.lionhead.co.uk)

издатель:
Electronic Arts (www.ea.com)

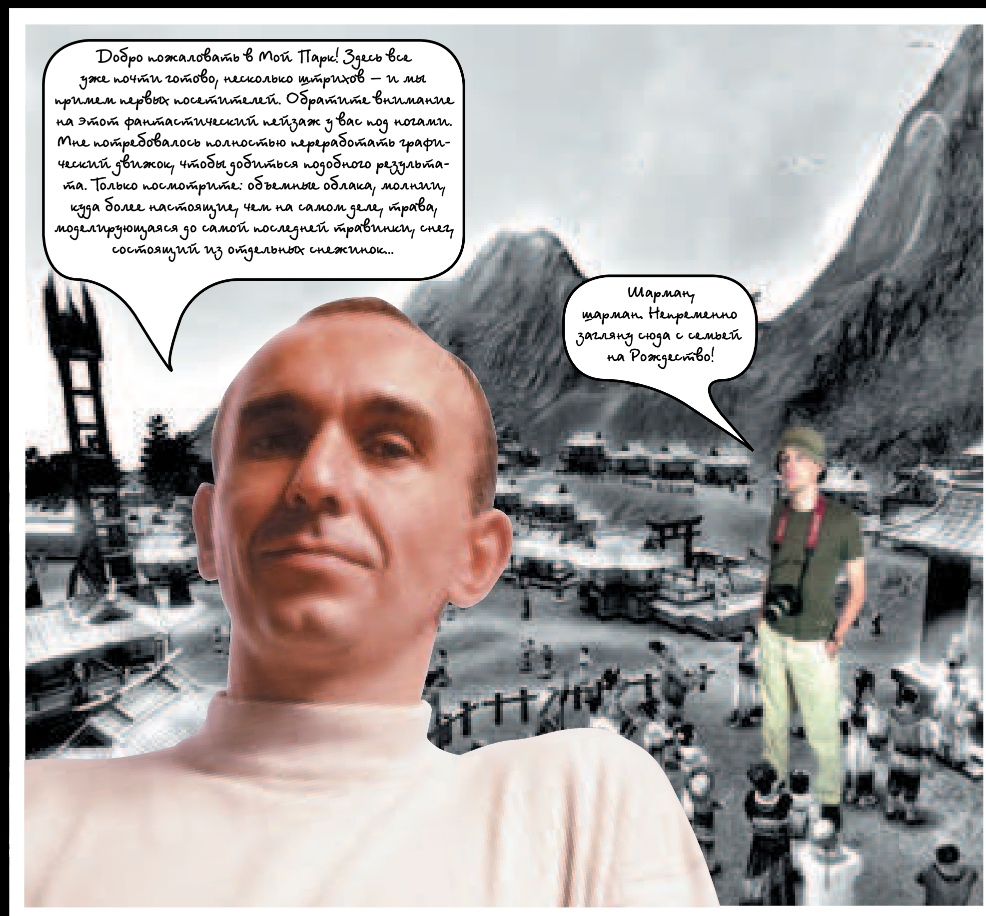
дата релиза:
2004 год

В МИРЕ ЖИВОТНЫХ

Собрав все возможные призы в игровой индустрии и за ее ближайшими пределами, Black & White так и не стала лучшей игрой в мире. Питер Молинье создал передвижную выставку достижений дизайнерской мысли, игру, похожую на кресло работы какого-нибудь норвежского минималиста, — радует глаз, но сидеть жутко неудобно. А главное — не за чем.

Black & White 2 — это в каком-то смысле работа над ошибками. «В Black & White 2 мы собираемся оставить все хорошие идеи из оригинальной игры и весьма жестко разобраться с плохими, — не скрывает Дядя Петя. — В сиквелостроении есть своя светлая сторона: вы имеете возможность исправить допущенные ошибки».

Игра максимально приблизится к народным массам, интерфейс управления перестанет шокировать домохозяек, а революционные эксперименты уступят место проверенным решениям. Боги вновь спустятся на землю, чтобы научить армии людей добывать железную руду, ковать мечи, строить крепости, а затем сражаться друг с другом под присмотром и при непосредственном участии титанических размеров животин — обезьян, коров и, конечно же, уссурийских тигров. 




Видите эти поражающие воображение башни? Это приемные антенны Парка. День и ночь они закачивают энергию высших сфер, чтобы отдыхающие могли являть друг другу чудеса. Специально для вашего комфорта мы разделили все чудеса на эпические и хозяйственно-бытовые. Среди бытовых, к примеру, раскаленная лава, что течет из ваших рук прямо на головы неверных. Что тогда эпические чудеса? Давайте не будем сейчас об этом, всему свое время. Техники еще не закончили настройку этих сложных механизмов, и мне бы не хотелось...
Да, да, именно снежинок! И если начнется снегопад, они укутают поверхность земли пушистым покрывалом, и валенки посетителей Моего Парка оставят на белой целине свои первые следы...

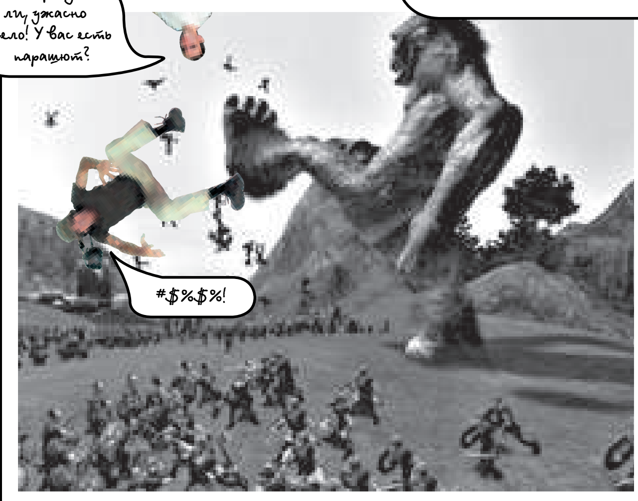



Извините, а что это за... существо бродит вокруг крепости?
Посетители нашего парка смогут примерить на себя латы настоящих полководцев. К их услугам новые виды ресурсов, армии послушных юнитов, опытные строители, способные за каких-нибудь пару дней возвести нерушимую крепость вроде этой... Мы в абсолютной безопасности за такими стенами.


Потрясающе! Скажите, пожалуйста, а вот эти... малыши... они что, дерутся? Это не опасно?
Ах, это... Еще один чудный штрих, придающий очарование Парку. Животные, ручные животные. Отдыхающие смогут завести себе собачку, обезьянку или, может быть, тигренка и ухаживать за ними. К услугам отдыхающих пять различных типов животных – выбирай на вкус! Малыши бродят по нашим сказочным ландшафтам, развлекая отдыхающих. Разве это не прелестно?


Нет, что вы. Они просто забавляются! Конечно, могут иногда в шутку повздорить, сжечь несколько деревень с обслуживающим персоналом, но, уверяю вас, все это совершенно безопасно для отдыхающих. Мы постоянно работаем над тем, чтобы снизить уровень агрессии, а наша система безопасности...


RRRRrrrrr!!!
Тузик?!
Извините, одну минуту... Тузик! Прекрати немедленно хулиганить, не видишь, у нас гости. Однако, каков шалун... Ха-ха-ха!.. ТУЗИК! ФУ!!! К НОГЕ. ТУЗИК!!! Я КОМУ СКАЗАЛ! ОТСТАВИТЬ! АПОРТ! ТУШЕ! КАТЬ-КАТЬ-КАТЬ! ЛЕЖАТЬ! ТПРУ! SOS! ПОЛУНДРА! СПАСАЙСЯ, КТО МОЖЕТ!


Не правда ли, ужасно весело! У вас есть парашют?
#$%$%!

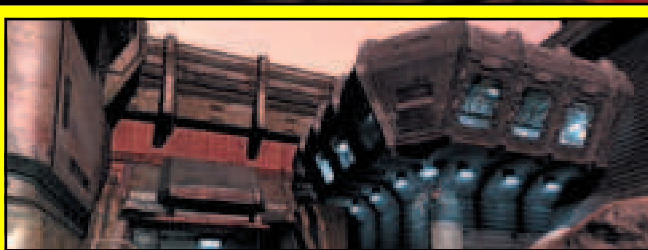
DOOM 3



DOOM 3
сайт игры:
www.doom3.com
разработчик:
id Software (www.id.com)
издатель:
Activision (www.activision.com)
дата релиза:
3 квартал 2004 г.

Шел третий год съемок. Техперсонал монтировал свет с закрытыми глазами, гример переживал острый творческий кризис, а актеры уходили чуть ли не еженедельно. Но он понимал, что начатую работу нужно довести до конца во что бы то ни стало. Он — продюсер. Это его проект.

ДЕМОНЫ,





ЖЕЛЕЗНАЯ ВЫДЕРЖКА
«Игру передержали». В большинстве случаев это звучит как диагноз. DOOM 3 томится в застенках id слишком долго, чтобы на его счет можно было делать подобные заключения. Он — скорее заплесневелый сыр дорогой марки, чем протухший батон типовой колбасы. И никуда тут не денешься. Теперь главная задача инфернального блокбастера — не оказаться перепродюсированным. Смикшированным до полной вылизанности. Плесени ведь тоже бывает слишком много... Впрочем, все это пустое. Игра уже готова и вот-вот появится в магазинах. 


Я сказал: переснять. Это значит, что нужно переснять. Да. Нет. Да. Успеем. Должны успеть. Иначе всех выгоню к чертям. Что? На первой... Ох. Нет. Да сколько ж можно! Терпения у вас всех нет, что ли?!

МОТОР!


Целый день на карачках... BDSM какой-то, а не работа...


Это ТЫ говоришь? Ну-ну!


Подождите. Подождите, пожалуйста. Меня, это… Кажется, загримировать забыли…
Ничего, и так покатит! Мотор!
Скоро там обед?
Ох, уволюсь…
Отменили сегодня. За вчерашнее.
AAARGHHHH!!!
Вот! Уже лучше звучишь! Видно, стараешься! Переснять!
Вам всем на Арбате каком-нибудь место! Актеры! Позорище! Понял, как надо? Понял, я спрашиваю?!

Sims 2

Третья планета слева — наконец-то! Эти идиоты из межгалактического турагентства печатают карты, по которым туалет в собственной летающей тарелке не найдешь, не то что галактику...

ЗЕМНЫЕ ДЕВУШКИ ЛЕГКО ДОСТУПНЫ

The Sims 2
сайт игры:
http://thesims2.ea.com
разработчик:
Maxis (www.maxis.com)
издатель:
EA Games (www.eagames.com)
дата релиза:
Сентябрь 2004 г.

SIMS В БОЛЬШОМ ГОРОДЕ
Самая продаваемая игра за всю историю существования индустрии компьютерных развлечений не собирается на пенсию. Выпустив пять или шесть (кто их считает?) аддонов, в 2004-м Maxis и EA Games запустят в тяжелую ротацию The Sims 2. Новый графический движок, судя по картинкам, окончательно устареет через год после выхода игры, но разве это имеет значение? Уилл Райт (Will Wright), человек, стоящий у руля первой в мире интерактивной мыльной оперы, проверял свои первые дизайнерские разработки на собственной пятилетней дочери. Сегодня девочке восемнадцать. Возможно, поэтому обитатели The Sims 2 научились взрослеть. Младенцы становятся подростками, взрослые — стариками. Старики живут долго и счастливо, нянчатся с внуками, потом умирают. Горевать не стоит — это жизнь, пусть и виртуальная. Тем более что с помощью нового редактора Create-A-Sim вы сможете создать другого гомункулуса, еще краше прежнего...

Уши вянут от этого бреда! Когда она отцепится от своего грёбаного телескопа?

Боже, сколько звезд! Знаешь, Дэйв, я мечтала в детстве о пришельце, что спустится однажды на изумительной красивой космической ракете с алыми крыльями, и мы улетим с ним вместе... далеко-далеко... к звездам...

Что за чудный каприз...

Однажды в городе N...

Вот плющит! Пора завязывать с этим делом. Куплю велосипед, спортом займусь. Канал «Культура» стану смотреть по часу в день, не меньше.

АААААА!

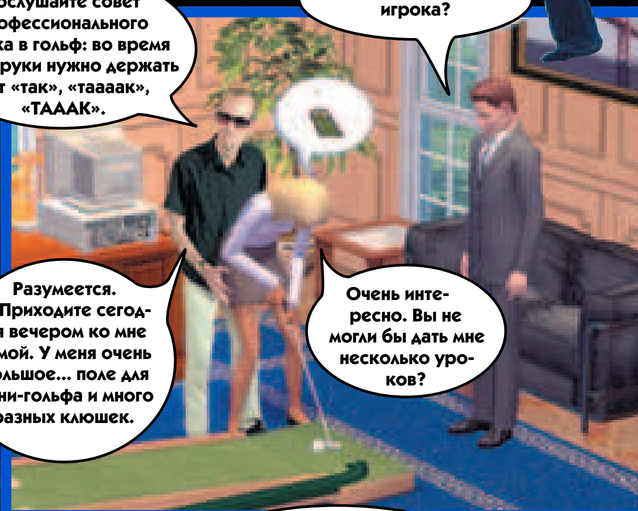
Помогите! Хулиганы зрения лишают!

В это время на другом конце города N...


Кажется, я немного переборщил с цветом кожных покровов. Интересно, сочтут ли меня сексуально привлекательным?.. Наверное, мне необходимо мимикрироваться в соответствии с принятыми здесь стандартами!..
Добрый день, меня зовут Дюк, я прилетел из далекой галактики в поисках любви всей своей жизни, единственной и неповторимой. В крайнем случае хотелось бы перепихнуться с парой земных телок.


Еще один извращенец!
Отвали, урод!
Девушка в красном, постойте! Я пришелец с другой планеты. Вы находите меня привлекательным? Разрешите потрогать вашу грудь?
Почему мои искренние чувства вызывают у них такую негативную реакцию?
ЭЭЭХ!


Куда же вы, дорогуша! Мы только начали!
Я сейчас позову своего парня, и он с тобой закончит.


Послушайте совет профессионального игрока в гольф: во время удара руки нужно держать вот «так», «таааак», «ТААAK».
Профессионального игрока?
Разумеется. Приходите сегодня вечером ко мне домой. У меня очень большое... поле для мини-гольфа и много разных клюшек.
Очень интересно. Вы не могли бы дать мне несколько уроков?


Не нервничай, дорогой. Тебе нужно беречь силы...
Ребята, у вас в дайкири сок свежевыжатый? И я просил не ходить здесь с гамбургерами. У меня от них аллергия и чешуя выпадает.
ФУУУУУУ


Милая, пока твой парень торчит у компьютера, может быть, мы... ну ты понимаешь...



О необычном космическом пришельце по городу N ходили легенды. Женщины дрались за право провести с ним вечер в местном дискобаре.





Так продолжалось несколько недель, пока слухи не дошли до мистера Г. Мистер Г. был очень, очень богат и ненавидел пришельцев. Другими словами, он был законченным ксенофобом. Он подкупил женщин города N, и те, глотая слезы, накормили инопланетянина гамбургерами...



Воспользовавшись беспомощностью распухшего от аллергии на мясную пыль Дюка, Мистер Г. отвез его в секретную лабораторию и разобрал на органы для местного ксенобиологического музея.

Через девять месяцев



ОТ АВТОРА

Очень скоро детские площадки города N заполнили синие дети. Женщины молча вздыхали, ероша щупальца на головах своих чад, а счастливым отцам было не до того, ведь по телевизору показывали Euro 2004. Тем временем Мистер Г. в своей секретной лаборатории...

(Продолжение следует!)

Остров сокровищ



Sid Meier's Pirates!

сайт игры: www.atari.com/pirates

разработчик: Firaxis (www.firaxis.com)

издатель: Atari (www.atari.com)

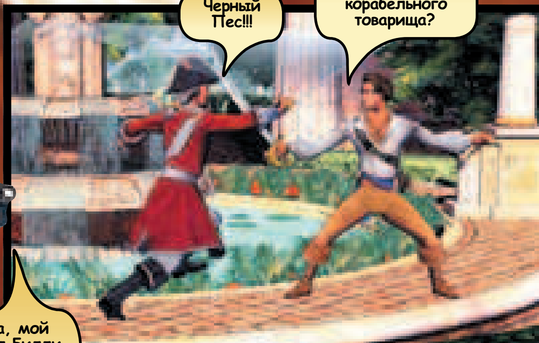
дата релиза: Конец 2004 г.

Эсквайр Бу, доктор Хангджинский и другие достойные джентльмены попросили меня написать все, что я знаю об Острове Сокровищ. В нынешнем, 2004-м, году я берусь за перо и мысленно возвращаюсь к тому времени, когда в редакции появился старый загорелый моряк с сабельным шрамом на щеке...





Настоящий морской волк, насквозь просоленный морем! Но вскоре случилось загадочное событие, благодаря которому мы избавились от Капитана...



ЮНОСТЬ ДЕДУШКИ

Сид Мейер (Sid Meier) возвращается в самый гениальный из созданных им миров. С 1987 года игры про пиратов делали другие. Но именно Сиду по праву принадлежит этот океан, эти острова и эти корабли. Навигация в шторм, визиты к губернатору, морские баталии, сабельные поединки, осады городов, охота за сокровищами, побеги из тюрем... И мы еще даже не начали углубляться в запланированное Мейером действо. Занята новыми «Пиратами» та же команда, что достойно телепортировала «Цивилизацию» в третье тысячелетие. Все в открыточном 3D. Патрик О'Брайан и его серия романов о Счастливчике Джеке Обри просто отдыхают. В мертвый штиль.

Были ли у него деньги?! Слушайте, сэр! Если только карта из сундука Капитана подлинная, то я немедленно еду в Бристоль!

Я слышал о нем здесь, в Силиконовой Бухте. Но вот вопрос: были ли у Сида деньги?

Слыхал ли я о Сиде? Это был самый кровожадный пират из всех, что когда-либо плавали по морю. Сам Ромеро перед Сидом младенец! Вот, помнится, возле Тринидада...

Главная часть сокровищ здесь... Большое дерево на холме Подзорной Трубы, направление к северу от северо-востока... Остров Скелета... Слитки серебра в северной яме...



"Испаньола" — прекрасное судно. И досталось нам буквально за гроши! Правда, самую малость не достроено... В несколько дней нам удалось нанять экипаж из настоящих, честных и опытных моряков — стоило только упомянуть, что мы отправляемся за сокровищами...

Мне не нравится это судно. Мне не нравится эта команда. Мне не нравится мой помощник. Мне вообще ничего не нравится!

Курс держали на юго-запад. Дул ровный ветер. Море было спокойным. Нам оставалось плыть менее суток... за сокровищами...

Вы для меня, как вот этот плевок! Смейтесь, разрази вас гром, смейтесь! Через час вы будете смеяться на том свете. А те из вас, кто останется в живых, позавидуют мертвым...

У Острова Сокровищ начались неприятности...

Карта! Нам нужна только карта!

Сид оказался картографом с весьма своеобразным чувством юмора. Мы обшарили и Холм Подзорной Трубы, и Остров Скелета...

Две гинеи?! Это, что ли, твои семьсот тысяч? Ты, кажется, любитель заключать договоры? Так вот что выходит из твоих договоров, деревянная ты башка!

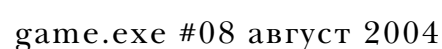
А я знал?! Я знал?!

А что там с этим Островом Сокровищ? Много вы нашли золота и серебра?

Нет, золота и серебра не нашли. Но там есть Холм Подзорной Трубы! И Остров Скелета! Из этой части суши получится замечательный парк развлечений.

Дорогая... Дорогая, я дома... Черт, как похожи все портовые города! Надеюсь, это Порт-Рояль? С четвертого-то захода обязан попасть...

Конец



ПРОЛОГ

Сценарий
(рабочий вариант)

СТРАНИЦА I

ПАНЕЛЬ I
Круглая дверь шлюза. Какие-то кабеля по сторонам, машинерия со светящимися индикаторами. Сцена напоминает открывающую секвенцию «Чужих»...

ПАНЕЛЬ 2
...и действительно, газовая горелка начинает вырезать дверь. Полукруг раскаленной стали, осыпающиеся на машинерию искры. Все, как у Кэмерона.

ПАНЕЛЬ 3
Целиком вырезанная дверь лежит на полу. В шлюзе — три фигуры в скафандрах. На переднем плане мы видим криогенный саркофаг. Точнее — прозрачную часть капсулы и профиль лежащего в ней человека.

ПАНЕЛЬ 4
Трое в скафандрах стоят над капсулой. На боку саркофага мы видим надпись «М. БЕСКАКОТОВ».

Один из людей в скафандрах:
ВНУТРЕННЕЕ ДАВЛЕНИЕ В НОРМЕ. КОРПУС НЕ ПОВРЕЖДЕН. КАПСУЛА ГИПЕРСНА, МОДЕЛЬ РАННИХ ДВУХТЫСЯЧНЫХ...
Второй:
ВСЕ ОГОНЬКИ ЗЕЛЕНЫЕ. ОН ЖИВ. КАК ВЫ ДУМАЕТЕ, КОМАНДИР...

— I —

Третий:
...ЭТО... ОДИН ИЗ... ДОРОГОЙ РЕДАКЦИИ?!

ПАНЕЛЬ 5
Человек в капсуле, вид сверху. На нем футболка с надписью «САН-АНДРЕАС», большие зеркальные очки, волосы выкрашены в семь разных цветов. Телосложением напоминает Продавца Комиксов из мультсериала «Симпсоны». Руки сложены на груди. В них зажат геймпад модели DualShock для консоли PlayStation 2.

Один из людей в скафандрах (за кадром, реплика расположена в углу кадра):
ОХ ЧЕРТ, АРТЕФАКТ... ПЛАКАЛИ НАШИ КОМИССИОННЫЕ.
Второй (реплика ниже):
НАМ ЛУЧШЕ СООБЩИТЬ КУДА СЛЕДУЕТ, КОМАНДИР. ВЕДЬ МЫ НИЧЕГО О НИХ НЕ ЗНАЕМ. ПУСТЬ ЭТИМ ЗАЙМУТСЯ ПРОФЕССИОНАЛЫ.

СТРАНИЦА 2

ПАНЕЛЬ I
Больничная палата. Белые стены, окно с видом на звездное небо. На койке, оплетенный трубками, лежит М. Бескакотов. На табуретке перед койкой сидит человек в малиновой униформе. Мы видим только его плечо. На плече — погон с эмблемой Game.EXE.

ПАНЕЛЬ 2
Человек в униформе. Это Олег Хажинский. Униформа похожа на ту, что носят офицеры в сериале «Стар-Трек», — только вместо пуговиц на кителе красуются значки «Наш выбор».

— 2 —

Олег Хажинский:
ПРИВЕТ, ЗЕМЛЯНИН. Я ТВОЙ ЛУЧШИЙ ДРУГ ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ. МНЕ НУЖНА ИНФОРМАЦИЯ.

ПАНЕЛЬ 3
Реакция М. Бескакотова. Брызгая слюной, потрясая кулаком (из руки выскакивают трубки) и выпучив глаза...

Бескакотов:
ТЫ НЕ ХАЖИНСКИЙ!!!

ПАНЕЛЬ 4
Общий план больничной палаты. Мы видим и Бескакотова (слева), и Хажинского (справа), и окно, за которым пролетает нечто, подозрительно похожее на грузовой шаттл.

Бескакотов:
ХАЖИНСКИЙ КОМАНДОВАЛ АРМИЯМИ! ОН РАЗРУШАЛ ИМПЕРИИ. А ИНОГДА ДАЖЕ СТРОИЛ. КОГДА Я ВИДЕЛ ЕГО В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ, ОН ВЕЛ ЗА СОБОЙ ОТРЯД РАДИОУПРАВЛЯЕМЫХ БАКЛАНОВ-КАМИКАДЗЕ...
Хажинский:
ДА, ДА, ДА. У НАС УЖЕ ЕСТЬ МАТРИЦА ХАЖИНСКОГО, И МЫ ЗНАЕМ ПРО ВСЕ ЕГО ПОДВИГИ. ДАЖЕ ТЕ, ЧТО ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ НАДЕЯЛАСЬ УТАИТЬ ОТ ЧИТАТЕЛЕЙ.

ПАНЕЛЬ 5
Опять палата, но теперь в ней появился летающий проектор. Робот-проектор. Он целится прямо в зрителя, отчего на картинке возникает гало, как при попадании солнца в камеру. Частично видимые Хажинский и Бескакотов общаются под прикрытием гало.

— 3 —

Бескакотов:
ХА-ХА-ХА! ДУМАЕТЕ, ЧТО СМОЖЕТЕ ЗАПУГАТЬ МЕНЯ? Я С ДЕТСТВА СМЕЮСЬ В ЛИЦО ОПАСНОСТИ! Я ЕМ ЕЕ НА ЗАВТРАК! ГДЕ Я ВООБЩЕ? ЧТО ЭТО — «СТАР-ТРЕК»? «ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ»? НОВЫЙ ШУТЕР ПО ФИЛИПУ КИНДРЕДУ ДИКУ?
Хажинский:
УЗНАЕТЕ ЭТИ СЛАЙДЫ? EMPIRE EARTH 2. WARHAMMER ONLINE. BLACK & WHITE 2. ДАТЫ НЕ ЛГУТ! ВСЕ ЭТИ ИГРЫ БЫЛИ ПРЕДСТАВЛЕНЫ НА E3 2004 ГОДА ПО ВАШЕМУ ЛЕТОИСЧИСЛЕНИЮ. ТОГДА ПОЧЕМУ МЫ НЕ МОЖЕМ НАЙТИ НИ СЛОВА О НИХ В АРХИВАХ ДОРОГОЙ РЕДАКЦИИ? И В МАТРИЦАХ ОЛЕГА МИХАЙЛОВИЧА ХАЖИНСКОГО ЛИЧНО?
Бескакотов:
ПРОКЛЯТОЕ ПОРОЖДЕНИЕ СОЛЯРИСА! ХАЖИНСКИЙ НЕ ВИДЕЛ ЭТИ ИГРЫ! НА E3 БЫЛИ Я И...

<КОНЕЦ ПЕРВОГО БЛОКА КОМИКСОВ>
ПЕРВЫЙ ИГРОВОЙ СКРИНШОТ

Потрясающий кадр из, допустим, Guild Wars. Тот, что с драконом. В полстраницы или больше. Реплики Бескакотова и Хажинского даны черным шрифтом в желтых «пузырях». Реплики Бескакотова слева. Хажинского — справа. Последовательность реплик — сверху вниз.

Бескакотов:
...ВОТ ЭТО, ДОПУСТИМ, GUILD WARS. ДА, ДА, Я ПРИЗНАЮ, МЫ СПРЯТАЛИ ДВАДЦАТЬ С ЛИШНИМ ПРОЕКТОВ С ТОЙ E3. НО Я НЕ ВИНОВАТ! ВИНОВАТ СКАР! ОТКУДА Я ЗНАЛ, ЧТО ТАК ПОЛУЧИТСЯ? ЧЕЛОВЕК ИМЕЕТ ПРАВО ОТЛОЖИТЬ НЕМНОГО НА ПЕНСИЮ, А?

— 4 —

Хажинский:

К СОЖАЛЕНИЮ, МЫ ЕЩЕ НЕ РАЗДОБЫЛИ МАТРИЦЫ СКАРА. ОН СКРЫВАЕТСЯ В ПОЯСЕ АСТЕРОИДОВ И ПОЛЬЗУЕТСЯ ПОЛНОСТЬЮ РОБОТИЗИРОВАННЫМ ТЕЛОМ. ЕГО ЗВЕЗДА СМЕРТИ НАВОДИТ УЖАС НА КОЛОНИСТОВ.

Бескакотов:

ЭТО ДОЛЖНА БЫЛА БЫТЬ ЧЕРНАЯ ОПЕРАЦИЯ... НЕ ПОНИМАЮ, ЧТО ПОШЛО НЕ ТАК. БАУНТИ-ХАНТЕРЫ ВЫСЛЕДИЛИ НАС, НО Я УСПЕЛ КАТАПУЛЬТИРОВАТЬСЯ... ПОСТОЙТЕ. ВЫ СКАЗАЛИ — КОЛОНИСТЫ?!

ВТОРОЙ ИГРОВОЙ СКРИНШОТ

Чуть поменьше первого, но не менее красивый.

Хажинский:

ДА. НА ЛВ-426. ОЧЕНЬ ПРИЯТНОЕ МЕСТО. НИКАКИХ РАЗУМНЫХ ФОРМ ЖИЗНИ. НИКАКИХ ФОРМ ЖИЗНИ КРУПНЕЕ ВИРУСА.

Бескакотов:

ЛВ-426?! НО ИМЕННО ТАМ МЫ ОСТАВИЛИ...

Хажинский:

НЕПРИКОСНОВЕННЫЕ ЗАПАСЫ СКРИНШОТОВ И ТЕНЕВОЙ СПИСОК РАЗРАБОТЧИКОВ? ДА! И МЫ НАШЛИ ВАШИ КРИСТАЛЛЫ.

Бескакотов:

НЕТ! О, НЕТ! ВЫ НЕ ПОНИМАЕТЕ! ФАЙЛЫ НА ЭТИХ КРИСТАЛЛАХ НЕ ДОЛЖЕН ВИДЕТЬ НИКТО! АРГГГХ...

ФАЙЛ #I
GUILD WARS
(К написанию ФАЙЛОВ, я думаю, можно привлекать «узких специалистов». Разработчик, издатель, может, еще дата выхода — все в желтых «пузырях» черным шрифтом. Соотношение текст-картинки, я полагаю, обратное нашему обычному. Семь картинок — три килобайта текста. Четыре картинки — два килобайта. Две картинки — полкилобайта. Коротенькие смешные тексты (наши стандартные подписи к скриншотам) пойдут, мне кажется. А можно стилизовать под иллюстративную форму. Например, из Sims 2 легко получится сумасшедший рекламный ролик в стиле Верхувена. А из Children of the Nile — научно-познавательная передача о происхождении письменности в Древнем Египте.)

— 5 —

ФАЙЛЫ ##I-9
GUILD WARS, EMPIRE EARTH 2, CHILDREN OF THE NILE, SIMS 2, DRAGON EMPIRES, WORMS FORTS: UNDER SIEGE, FREEDOM FORCE VS THIRD REICH, BLACK & WHITE 2, DOOM 3

<НАЧАЛО ВТОРОГО БЛОКА КОМИКСОВ>

СТРАНИЦА I

ПАНЕЛЬ I
Большой экран на капитанском мостике звездолета. На экране — ужасающая физиономия киберпирата Скара. Металлический череп, красный горящий глаз, штамповка «Game.EXE» на лбу. На плече у Скара — лягушка-мутант с выпученными глазками.

Скар:

ОТДАЙТЕ МНЕ КРИСТАЛЛЫ! В-ВИХ-В-ВИХ... ПРОСТО ОТДАЙТЕ МНЕ КРИСТАЛЛЫ И УХОДИТЕ! В-ВИХ-В-ВИХ... ВЫ ПОД ПРИЦЕЛОМ МОИХ ФОТОННЫХ ТОРПЕД. А ТАКЖЕ ПОД ПРИСТАЛЬНЫМ ВЗГЛЯДОМ МОЕЙ ЛЯГУШКИ-МУТАНТА С ВЫПУЧЕННЫМИ ГЛАЗКАМИ! В-ВИХ-В-ВИХ...

— 6 —

Лягушка-мутант:

ФРА-АГ. ФРА-АГ. ФРА-АГ.

ПАНЕЛЬ 2
Паника на капитанском мостике. Люди в униформе статистов «Стар-Трека» (красные рубашки) бегают туда-сюда, налетают друг на друга, на всех обзорных экранах — полосы статики, с потолка свисают искрящиеся провода. Все лампочки светятся красным.

Корабельный компьютер ХАЛ:

ПРЯМОЕ ПОПАДАНИЕ В РЕАКТОРНЫЙ ОТСЕК. МОЩНОСТЬ ОТРАЖАТЕЛЕЙ СНИЖЕНА ДО СОРОКА ПРОЦЕНТОВ. ПРЯМОЕ ПОПАДАНИЕ В ЖИЛОЙ ОТСЕК. ВАШЕМУ КОКУ БОЛЬШЕ НЕ РАБОТАТЬ НА КАМБУЗЕ!

ПАНЕЛЬ 3
Корабельный компьютер ХАЛ крупным планом. Хорошо известная панель с глазом из «Космической одиссеи» Стэнли Кубрика. Глаз — красный с желтизной.

Корабельный компьютер ХАЛ:

ПОПАДАНИЕ В КОМПЬЮТЕРНЫЙ ОТСЕК. УРОВЕНЬ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА... THIEF 3. УРОВЕНЬ ИИ... FAR CRY. УРОВЕНЬ ИИ... GHOST RECON. УРОВЕНЬ ИИ... CIVILIZATION. А ВОТ КОМУ-КОМУ РУССКОГО ХИП-ХОПЧИКУ?! ЕСЛИ ТЕБЕ НАДОЕЛ ГЕЙМПЛЕЙ... И НЕ ПИШЕТ В ОТВЕТ РАЗРАБОТЧИК... МИР СТАНОВИТСЯ ТОЛЬКО ЗЛЕЙ... И ВСТАЛ КИЛОБАЙТОВ СЧЕТЧИК...

— 7 —

ПАНЕЛЬ 4
Каюта, в которой сидят Хажинский и Бескакотов. Бескакотов нервно посматривает в иллюминатор. На столе перед ними разбросаны фотографии: сам Бескакотов, уже знакомый нам Скар, лягушка-мутант, порнографического вида девица, маска имперского пилота из «Звездных войн» с пометкой «Ахвердян» и снимок человеческого мозга с пометкой «Приписывается О.М. Хажинскому».

Бескакотов:

А НЕ ПОРА ЛИ НАМ В ШЛЮПКИ?

Хажинский:

УЧЕБНАЯ ТРЕВОГА. МЫ ДОСТАВИМ ТЕБЯ НА СКОРПИОН-5 В ЦЕЛОСТИ И СОХРАННОСТИ, ЗЕМЛЯНИН. НО Я ВСЕ ЕЩЕ НЕ МОГУ ПОВЕРИТЬ, ЧТО В ВАШЕЙ ВЕРСИИ «ОСВОБОДИТЕ ВИЛЛИ» ВИЛЛИ В КОНЦЕ РАЗРУБАЕТ ЛОПАСТЯМИ ВИНТА РЫБОЛОВЕЦКОГО ТРАУЛЕРА.

Бескакотов:

ДА, ВСЕ ТАК И БЫЛО. НО ВООБЩЕ-ТО ВИЛЛИ НЕ УМЕР ПОД ЛОПАСТЯМИ. РЫБАКИ ВЫТАЩИЛИ ЕГО НА ПАЛУБУ И ЗАБИЛИ ЛОПАТАМИ...

ПАНЕЛЬ 5
В стене каюты огромный пролом. Там стоят имперские штурмовики с лазерными винтовками и кибернетический пират Скар. Бескакотов сидит за столом, подняв руки. Читатель стреляет в Скара из лазерного пистолета. Скар отбивает импульс ладонью.
Бескакотов находится слева. Скар — справа.

Бескакотов:

МОЙ АРХИВРАГ! Я ДОЛЖЕН БЫЛ ИСЦАРАПАТЬ ТВОЙ ПАСПОРТ В АЭРОПОРТУ ЛОС-АНДЖЕЛЕСА!

— 8 —

Скар:
ХА-ХА-ХА-ХА! В-ВИХ-В-ВИХ... ХА-ХА! ВОТ МЫ И ВСТРЕТИЛИСЬ СНОВА, БЕСКАКОТОВ! В-ВИХ-В-ВИХ... ВОЗРОЖДЕНИЯ ДОРОГОЙ РЕДАКЦИИ НЕ МИНОВАТЬ. МНЕ НУЖНЫ ЕЩЕ ТРИНАДЦАТЬ КРИСТАЛЛОВ С ЛВ-426!
Бескакотов:
ТЫ НЕ ПОЛУЧИШЬ ИХ НИКОГДА!!!

<КОНЕЦ ВТОРОГО БЛОКА КОМИКСОВ>
ИГРОВОЙ СКРИНШОТ DUNGEON SIEGE 2

Все то же самое. Реплики Бескакотова — слева. Скара — справа.

Скар:
В-ВИХ-В-ВИХ... ПРИСОЕДИНЯЙСЯ КО МНЕ И ВМЕСТЕ МЫ ВОЗРОДИМ ЗАПРЕТНОЕ ИСКУССТВО РОЛЕВЫХ ИГР!
Бескакотов:
Я НИКОГДА НЕ ПРИСОЕДИНЮСЬ К ТЕБЕ, СКАР!

ВТОРОЙ СКРИНШОТ.

Скар:
ТОГДА МНЕ ОЧЕНЬ ЖАЛЬ, СТАРЫЙ ДРУГ. В-ВИХ-В-ВИХ... НО В DUNGEON SIEGE 2 НАМ ОБЕЩАЛИ БОЛЬШЕ РАСЧЛЕНЕНКИ!
Бескакотов:
НЕ-ЕТ! ТОЛЬКО НЕ РУКУ!

ФАЙЛЫ ##IO-2I
SID MEIER'S PIRATES, THE WITCHER, THE TABULA RASA, EVERQUEST 2, AUTO ASSAULT, BATTLEFIELD 2, THE MATRIX

— 9 —

ONLINE, MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT, MEN OF VALOR: VIETNAM WAR, STAR WARS BATTLEFRONT, SILENT HUNTER 3, DUNGEON SIEGE 2

<НАЧАЛО ПОСЛЕДНЕГО БЛОКА КОМИКСОВ>

СТРАНИЦА I

ПАНЕЛЬ I
Запущенный бар на Скорпионе-5 под названием «У Декарда». Напитки в бутылях странной формы. Завсегдатаи, похожие на мутантов из «Вспомнить все». Пустая сцена. Оркестр из «Звездных войн». Скар и Бескакотов в плащах с капюшонами сидят за одним из столиков. Скара можно узнать по светящемуся из-под капюшона красному глазу и лягушке-мутанту на плече. Бескакотова — по искусственной руке.

Скар:
ТЫ УВЕРЕН, ЧТО ПОСЛЕДНИЙ КРИСТАЛЛ У НЕЕ? В-ВИХ-В-ВИХ...
Бескакотов:
А КТО ЕЩЕ ЗНАЛ ПРО ЛВ-426? И Я ГОВОРЮ ТЕБЕ — Я ВИДЕЛ ВЫШЕДШИЙ ПРЯМО НА ВИДЕО СИКВЕЛ «ИНОПЛАНЕТЯНИНА». ТАМ МАЛЕНЬКОГО ПРИШЕЛЬЦА ПОЙМАЛО ФБР И ПРОИЗВЕЛО НАД НИМ ВСКРЫТИЕ. И ОН СТАЛ ГЕРОИНОВЫМ АДДИКТОМ...

ПАНЕЛЬ 2
На сцене — девица порнографического вида, которую мы раньше наблюдали на фотографии. Вокруг одного ее глаза звезда, на плече — штрихкод-татуировка и тому

— IO —

подобные непотребства. На левом запястье — золотой браслет с буквами «Мама».

Мама:
А ЭТО ВЫСТУПЛЕНИЕ Я БЫ ХОТЕЛА ПОСВЯТИТЬ ПАМЯТИ ЛЕЙТЕНАНТА ДЖЕЙН ДЖЕНСЕН, ЛИЧНЫЙ НОМЕР I243434, И КАПРАЛА РОБЕРТЫ ВИЛЬЯМС, ЛИЧНЫЙ НОМЕР I254676, ПАВШИХ В ГЕРОИЧЕСКОЙ БОРЬБЕ ЗА ОСВОБОЖДЕНИЕ КВЕСТОВ...

ПАНЕЛЬ 3
Гримерка девицы. Выглядит как типичная локация нарисованного «среднего» квеста, где очень хочется пооходиться на пиксели. Зеркало с лампочками на раме. Стол, стул. Куча барахла на полу и в выдвинутых ящиках стола.
Под столом — Бескакотов. Девица пытается выгнать его оттуда, шуруя стойкой для париков (лысая голова на длинной ножке).

Бескакотов:
МЫ ВСЕГО ЛИШЬ ХОТЕЛИ УЗНАТЬ, ГДЕ ПОСЛЕДНИЙ КРИСТАЛЛ! АЙ! АЙ-АЙ-АЙ!
Мама:
МЕРЗКИЙ ОХОТНИК НА РЕПЛИКАНТОВ! ИНТЕРЕСУЕШЬСЯ, ЗНАЧИТ, НЕ СВЕРЛИТ ЛИ МЕНЕДЖЕР ДЫРОЧКИ В СТЕНАХ ГРИМЕРОК?!
Бескакотов:
НО ТЫ ЖЕ ВСЕ РАВНО НЕ БОЕВАЯ МОДЕЛЬ! ОЙ-ОЙ-ОЙ!

ПАНЕЛЬ 4
Переполох в баре. Бескакотов выскакивает из гримерки с зажатым под мышкой кристаллом. Скар отрубает кому-то

— II —

руку световым мечом. Кто-то выпрыгивает головой вперед в окно. В двери ломятся полицейские с бронещитами.

Крики:
РОБОКОПЫ! Я ДЖЕДАЙ — ДАЖЕ НЕ СМОТРИ НА МЕНЯ!!! БЕЙ ГУМАНОИДОВ! ВСЕМ ФОРМАМ ЖИЗНИ СТОЯТЬ НЕ ДВИГАТЬСЯ! У НИХ РЕАКТИВНЫЕ РАНЦЫ! ВАМПИРЫ, ЗДЕСЬ ВАМПИРЫ!!! ЗДЕСЬ ИХ ЦЕЛАЯ ФУТБОЛЬНАЯ КОМАНДА!

ПАНЕЛЬ 5
Последняя картинка. Скар и Бескакотов, бегущие вверх по склону. На заднем плане — горящий бар, горящая атомная заправочная станция и горящая взлетно-посадочная полоса. В небе — полицейские машины с прожекторами. Чувствуется, что сверху вот-вот упадут титры.

Скар:
В-ВИХ-В-ВИХ... В-ВИХ-В-ВИХ... В-ВИХ-В-ВИХ...
Бескакотов:
ПОСЛЕДНИЙ КРИСТАЛЛ У НАС! МЫ СМОЖЕМ ОТСТРОИТЬ ИНДУСТРИЮ КОМПЬЮТЕРНЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ ЗАНОВО. А Я ТЕБЕ РАССКАЗЫВАЛ, ЧТО НА САМОМ ДЕЛЕ ПРОИЗОШЛО С МАТЕРЬЮ БЭМБИ?
Лягушка-мутант на плече у Скара:
ФРА-АГ.

<КОНЕЦ ТРЕТЬЕГО БЛОКА КОМИКСОВ>

ФАЙЛ #22
DREAMFALL

— I2 —

Рецензии





RTS будущего уже сегодня



Стратегия
в реальном времени



те, кто

руководитель проекта: Дмитрий Морозов
ведущий дизайнер: Дмитрий Морозов
ведущий художник: Владимир Цветной
ведущий программист: Владимир Доценко
сценаристы: Дмитрий Морозов, Александр Зорич
музыка и звук: Игорь Диулин, Андрей Кацимон, Алексей Золотухин
разработчик: Best Way
издатель: «1С» (http://games.1c.ru)

сайт игры: http://games.1c.ru/outfront
платформа: PC
дата релиза: Июнь 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 1000 (рек. Pentium 4 2000), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. GeForce FX 5xxx/Radeon 9xxx), DirectX 9.0b, 200 Мбайт на жестком диске.

Прорыв

Стратегических игр в декорациях «Второй мировой» развелось такое количество, что необходимость каждой из них в отдельности начинает вызывать сомнения. Слова для названий в русском языке закончились, трехэтажные конструкции вызывают идиосинкразию, а внутри все одинаково: люди в пилотках с гостированной сталью в глазах сжимают ППШ.

Олег Хажинский

Вот и все. Пройдена до конца на уровне сложности, о котором в приличном обществе предпочитают не говорить. В голове сумбур, будто только что выбрался из цветомузыкальной камнедробилки: перед глазами пламя, в ушах канонада, счастливая усталость, еще не остыла злость на ротозеев-подопечных; кажется — мало, хочется еще, но чуть позже, сначала — в магазин за новым процессором, чтобы на поворотах за пятьдесят, и ни кадросекундой меньше. Никто не знает, с какой луны свалились парни из северодонецкой команды Best Way. Но эти лунатики спутали все карты корифеям жанра — «В тылу врага» быстрее, выше, сильнее. Жертва акселерации выглядит местами неуклюже и даже комично, ей не достает лоска жанровых аристократов в трех поколениях, юношеский максимализм вкупе с неуемной энергией графического движка заставляют игру метаться из стороны в сторону — то во поле кроты, то в головах спас. Но важно другое: разработчики плевать хотели на цеховую солидарность и создали игру, совершенно перпендикулярную всему, что происходит в микрорайоне. Простите за пафос: такие, может быть, и не зарабатывают миллионы, зато двигают RTS вперед — как это сделали в свое время Total Annihilation, Z и Commandos.

Физическая культура

Успех «В тылу врага» покоится на трех китах, и самый крупный среди них — потря-

сающий графический движок. Эта игра — чуть ли не первая стратегия, которой 3D нужен для дела. Такой неприличной интерактивности RTS-свет еще не видел. Стекла и двери выносятся взрывной волной, кирпичные здания обваливаются целиком и произвольными частями, джип под пулеметным огнем приседает на все четыре колеса и, кувыркаясь, взлетает в воздух — пуля наконец-то попала в бензобак. Вместе с ним в баллистический полет отправляются отвалившиеся колеса и прочие запчасти — и они могут убить человека, спровоцировать пожар или просто остаться лежать на земле (будут использованы в качестве укрытия!). Картина, которую вы увидели, больше никогда не повторится — в следующий раз этот джип взорвется уже по-другому.

Попробуйте на досуге выйти на прогулку с пулеметом с отключенным режимом наведения. Пули звонко отскакивают от стальных листов кабины бронетранспортера — отскакивают верно, под правильным углом. Теперь стреляем по колесам — звук совершенно другой, а машина раскачивается при каждом попадании. Фугасный снаряд «Тигра» разрывается в деревенской церквушке — мигом вылетают окна и двери, со стен сыплется штукатурка, и краем глаза мы успеваем заметить потертый дощатый пол внутри — зачем, для кого?

У Т-34 повреждена гусеница, он не может маневрировать, а на позицию обстрела выползает второй немецкий танк. Ситуация невероятно напряженная! Механик вылезает из машины с ремкомплектом, и в ту же секунду его просто СНОСИТ шальным выстрелом из немецкого танка. Случайность? Конечно. Одномоментно в кадре происходят десятки подобных микротрагедий. Уследить за всеми глаз физически не успевает, картина размывается, вызывая чувства, которые ранее мы испытывали только в шутерах: да, это настоящий бой, это происходит на самом деле.



Тать в ночи, вооруженный пистолетом с глушителем и набором метательных ножей, способен на многое. Авторы поощряют нас брать крепости уровней умом, но наши игроки по старинке предпочитают зачищать уровень полностью. Правильно, так надежнее.



Постановочный кадр, но как хорош! Под таким углом мы игру не увидим — не пришло еще время, утверждают производители графических акселераторов.



Снимаем шляпы. Ни одна RTS в мире не была еще удостоена такого физического движка. Хотите жаловаться на высокие системные требования?

Разумеется, за все надо платить. Голод игры не смог утолить купленный исключительно под Far Cry топовый Radeon. Стоит разгореться серьезному бою, как процессор начинает захлебываться, а кадросекунды можно сосчитать по пальцам на одной руке. Fuck pride, отключите все ваши FSAA и высокую детализацию! Запинающаяся картинка будет только раздражать вас, а в этой игре нужно действовать быстро, точно и очень спокойно.

Нас много

Кит номер два: массовка. «В тылу врага» копирует любимый прием разработчиков «атмосферных» шутеров последней волны: мы больше не одиноки, повсюду свои. Авторы отдают под командование всего несколько человек, однако в половине миссий нам ассистируют управляемые AI союзники. Получается у них с переменным успехом — порой атмосфера боя передается в кадре с потрясающей достоверностью, настолько, что ты перестаешь понимать, где твои, где чужие. В других миссиях массовка выглядит совершенно неубедительно, очарование момента исчезает, и наружу вылезают

строительные леса и бочки с цементом. Что ж, это только начало.
Третий кит: управление юнитами. Фантастический диапазон возможностей, три с половиной октавы. Вы можете отпустить своих на все четыре стороны, разрешив им стрелять во все, что движется, и самостоятельно выбирать маршрут. Откиньтесь на спинку кресла и просто наслаждайтесь картиной. Еще одна манипуляция с клавиатурой — и под вашим контролем безмолвные роботы, которые ни шагу не сделают без команды. Магическая кнопка «End» — и вот уже некому командовать, вы вселяетесь в тщедушное тело юнита и управляете им самостоятельно. Прибавьте сюда интеллектуальные курсоры, благодаря которым ваши персонажи могут красться вдоль стены, ползти вдоль заборов и стрелять навскидку из-за кабинки туалета. Очень, очень практично — до тех пор, пока туалет не снесут выстрелом из главного калибра. Не забудьте, прошу, использовать местный рапид — это еще практичнее, чем туалет. Выбрать модель поведения в игре, в которой вы можете или вовсе не управлять своими подчиненными, или контролировать каждое их движение, — непросто. Через день игры вы, пожалуй, перестанете доверять местному AI — он совсем неплох, но в условиях повышенной интерактивности уровней иногда допускает чудовищные тактические просчеты. Выяснять отношения некогда, кто прав, кто виноват — рассудит время. В игре, где на счету каждый патрон, каждый литр солярки, враг умеет не только смотреть, но и слышать, а неловкий разворот задним ходом может привести к экологической катастрофе в масштабе отдельно взятого склада ГСМ. Лучше держать все под контролем.



Мизансцены между миссиями выполнены на движке, причем в парадные текстуры нарядили только центральных персонажей — все остальное прямо с поля боя, как в жизни.





Пока мой бронетранспортер безуспешно пытался уничтожить зенитную батарею, с неба упал самолет, перепахав половину города.

Реальность кусается

«В тылу врага» — это Flashpoint в мире RTS. Ей все равно, каким именно образом вы будете в нее играть. Дизайнеры уровней только приблизительно намечают последовательность ваших действий — там, где небольшой город можно сравнять с землей при помощи одного танка, а оброненная спичка приведет к уничтожению целого батальона, ничего не стоит планировать заранее. Только вы решаете, что игра проходится одним хорошо вооруженным персонажем, как вдруг обнаруживается, что взвод пехотинцев, помеченных «рамочкой», весьма славно справляется со снайперами и на «раз» снимает немецкие патрули на улицах. В следующий момент сюжет вдруг забрасывает вас на танке в гущу событий, и вы забываете и про ниндзя, и про пехотинцев — игра преображается в аркадный танковый симулятор.
Бесконечная череда save/load и безжалостная эксплуатация скриптов — это единственный способ пройти игру чисто на любом уровне сложности. Тонкая ткань сюжета рвется, обнажая скелет игры, причинно-следственная связь отправляется в тартарары: несчастный путейщик Дудков увидит партизан только после того, как станция будет полностью зачищена, — только так можно перехитрить безжалостный скрипт, который привязан к щиколотке ничего не подозревающего Дудкова. Синдром последнего алиена? — Бывает и такое: игрок вырезает весь уровень, но заветный триггер залип где-то в неправильном положении.
Удивительное дело, но к подобным казусам увлеченный до дрожи в руках игрок относится с пониманием. Раздражают, напротив, мелочи, о которых и писать скучно (с каких это пор мы стали занудами?): герой в глубоком тылу врага делает два шага от окна к двери с криком «В атаку!» или «За Родину, за Сталина!» — поневоле начинаешь относиться к нему, как к идиоту, а ведь так хорошо все начиналось; «горячие клавиши» группам приходится назначать после каждой загрузки сохраненной игры; и так далее.
К тому времени, когда этот номер попадет к вам в руки, «1С» уже выпустит патч, в котором все эти и многие другие досадные огрехи будут устранены. Непременно разыщите и поставьте эту «заплатку» — ведь там, среди прочего, обещается «улучшенная физика куриц». Обогнав свое время примерно на год, «В тылу врага» останется с нами надолго. Западные поклонники уже констролят моды, благо редактор располагает; онлайн-бойцы готовят открытое письмо разработчикам в трех томах с рекомендациями для аддона; а счастливый Интернет-ветеран пишет на одном из форумов: «В свои 33 года ЗАСТАВЛЯЮ себя сделать перерыв. Пока прошел первую миссию. Если сравнить с демо-версией — небо и земля. Атмосферу 42-го передали. Спасибо за это!». Наверное, это успех.



ToCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator

Шумное рычание моторов и биение себя в грудь из-за аркадного пустяка. Сборник автомобильных комиксов.

Автоаркада, жрец, жнец, повар, конюх, плотник



Те, кто

исполнительный продюсер: Гэвин Рэберн (Gavin Raeburn)
ведущий программист: Грэм Уотсон (Graham Watson)
ведущий дизайнер: Мэт Уайт (Matt White)
ведущий художник: Оливер Райт (Oliver Wright)
разработчик: Codemasters (www.codemasters.com)
издатель: Codemasters (www.codemasters.com)

сайт игры: www.codemasters.co.uk/tocaracedriver2
платформа: PC, Xbox
дата релиза: 23 апреля 2004 г.

Системные требования

Windows 98SE/ME/2K/XP, Pentium III 800 (рек. Pentium 4 1400+), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), DirectX 9.0b, 2x DVD-ROM, 3,7 Гбайт на жестком диске.

Крути педали

Если бы Дэвид Култхард был Альбертом Аскари, Аскари — Галицким, Галицкий оказался Берндом Роземайером, Роземайер — Грэхемом Хиллом, а Хилл вдруг стал Манфредом фон Браухичем, старик Манфред прикинулся Кристианом Абтом, а Абт на поверку вышел вылитым Энцо Феррари, Феррари взял спортпсевдоним Колин Макрей, а Макрей, но не тот, а Джим, сказал своему брату Бартоломью, что девичья фамилия Стирлинга Мосса — Нуволари...

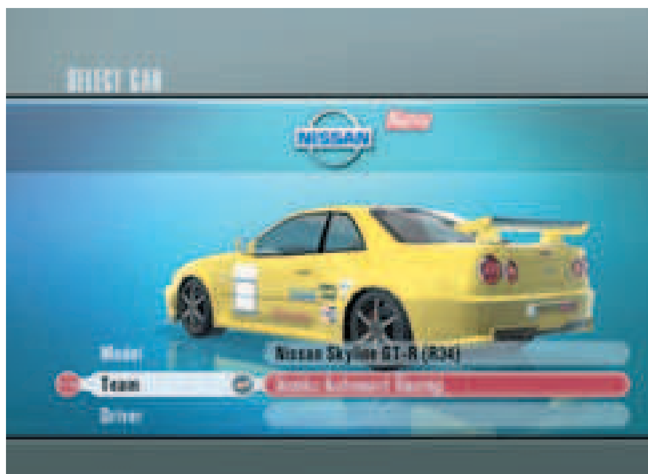
Депрессивная гильдия пилотов

Codemasters упала в консольно-аркадную грязь лицом основательно и бесповоротно, потеряв сознание, совесть и разум без упредительных анонсов или скрупулезных маркетинговых исследований на тему «хотят ли?». Они хотят. Отныне лопнувший по швам симуляторный трест будет известен скорее как шарага, заклеймившая автомобилем все то, что на четырех опорах: под транспарантом «Больше моторспорта, чем возможно укусить» укрываются нелегальные забеги дальневосточных морских крабов, импровизированные ледовые побоища, чемпионаты по пляжному автоболу и сильно урезанная версия следующих «Дальнобойщиков». ToCA Race Driver 2 (далее ToCA2) предлагает заинтересованным лицам интригующий фьюжн всего и ничего. Cheers.

Фантазеры

Несколько слов о способах опознания врага. Если не-

кий субъект предлагает тридцать три чемпионата, причем не абы что, а ралли, «НАСКАР», «Формулу», винтаж-классику, гонки грузовиков и еще пять сотен видов удовольствий... дайте ему в глаз. Для уверенности дайте и во второй.
ToCA2 — настоящий жулик касты автосимуляторов. Шулер или коммунист: идея равенства в заносе и братства в неуправляемости трех-четырех десятков лучших спорткаров мира есть обман сознательный и злонамеренный, направленный на расстройство наших с вами и без того нежных нервных систем. Основу предприятия составляет режим Championship, серия вышеупомянутых разномастных заездов на чем попадется. Вас не должны удивлять прыжки из кабины «Мустанга» в кокпит



Культовый стрит-рейсер решили не обижать: «Ниссан Скайлайн» во всей красе.

«Формулы», оттуда за баранку грузовика, за руль «Ягуара», «Кенига» из двадцатичетырехчасового «Лемана», далее по списку. В очередности мелькающих капотов и автоэмблем есть ровно один умысел: не останавливаться.

Шебутная фиглярская автокарусель адресована младшей группе киндергардена, система ценностей коей возведена на фундаменте понятия «разнообразие».
Невзыскательный раскладец сюжета развлекает спиногрызов в процессе подгрузки новых веселых автокартинок. История гонщика напоминает историю лыцаря: неизвестный, но обязательно талантливый, наш Спиди буравит панцирь гоночного сообщества в попытке оказаться на пьедестале. Каком именно, в каком классе, зачем и почему — не объясняется. Цель не важна, имеет значение лишь движение.
Немногие статисты в видеороликах (механик, агент, репортер и пара-тройка соперников-пилотов) охаживают растерявшего всякую связь с реальностью вас: «Быстрее! Мы должны обогнать... Не дать финишировать первым... Победить в... Это наш шанс на!..»

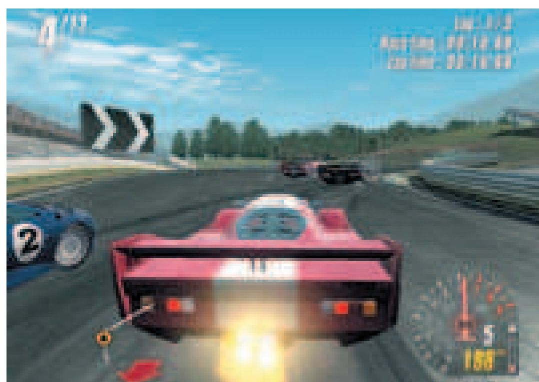
По понятиям

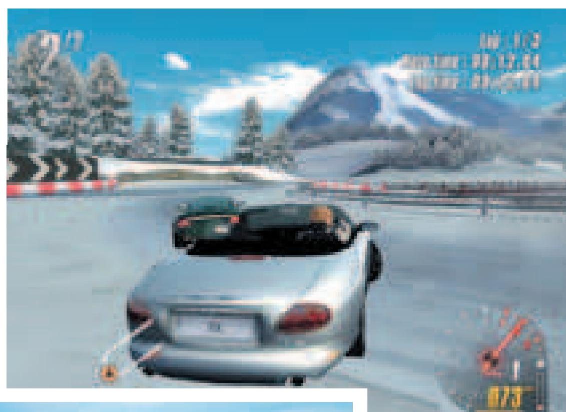
Представления о честности у гейм-дизайнеров Codemasters особенные. Тоже жуликоватые. На подпитку пионерских кострищ

геймплея сгодится все любое: в них сгорает и предстартовый тюнинг, и квалификационные заезды, даже технические характеристики автомобилей!
Вместо разработки честного AI чудо-девелоперы подкручивают мозги и кое-что еще несчастного обладателя игры. Вот вам интереснейшая антитеза: механик есть в мультяшках чемпионата, но до машины не допущен. В single-заездах, напротив, отсутствует рисованный образ, но есть полноценный пит-стоп! Почему? Потому что, не дай боже, вы умудритесь правильно отстроить передачи, тормоза и угол антикрыла.
Почему из чемпионата вырезаны квалификационные заезды? Элементарно: вне зависимости от мастерства игрока он стартует на строго вымеренной позиции, всегда одной и той же. В дождь могут смилостивиться и пододвинуть поближе к началу гоночной процессии, на легкой трассе и в хорошую погоду — изгоняют в хвост. Это новейшее определение «уровня сложности» от Codemasters, трепещите, злодеи баранки и акселератора! Патетичные именованные пилоты (присутствующие в худобедной пиеске чемпионата) всегда — нет, ВСЕГДА — стартуют с первой позиции. Стервецы. Не гонщики — авторы.
Диковинные цели (миссии?!) заездов уже не шокируют симуляторное самосознание. «Финишируйте не ниже двух позиций позади Доминго Чавеза.» «Уделайте наконец Хавьера Переса!» Детсадовский принцип разнообразия во всем снова играет на девелоперских извилинах, как на кларнете. Жаль, он не распространяется на игровую физику.



Гонки на грузовиках ушли от спортзабегов подмосковных электричек не так далеко. Следите за газом и не стесняйтесь подвинуть соседа объемистым баком.


Некоторые AI-респонденты даже забывают притормозить на этом повороте. И улетают в песок как миленькие. Как вы, мы, ты, я.


Жизнь в крабьем стиле.


Зато заднюю часть болида удалось сохранить для любимых механиков!

Крылатые качели

Автомобили, ведущие себя сообразно громкому имени, можно пересчитать по пальцам. В паскудную ледовую ватагу и стадо норовистых диких мустангов не входят «Ауди ТТ», «Опель Астра V8 Купе», «Ниссан Скайлайн GTR» и еще пара-тройка героических самодвижущихся колясок.
Остальные — сущие истерички. Краткие моменты прямолинейного и поступательного движения служат недостаточной передышкой между порывами уйти в бесконечный и фантастический занос. Как и в Colin McRae Rally 04, километровая поездка бортом вперед здесь норма, даже стиль жизни — причем о перевертыше через крышу речь не заходит даже если импровизированный разворот-оверштаг происходит на скорости более 200 километров в час. Миракль натуральный.
Проблемы с управляемостью и изъятие пит-стоп-настроек призваны обеспечить конкурентоспособность вражеских гонщиков. Как было замечено еще в прошлой части игры, последние совершенно недосягаемы на старте и прямых, их автомобили развивают непозволительные игроку скорости с завидной внеземной прыткостью.
В чем, спросите, интерес игры ToCA2? Проходить повороты на неразумных скоростях, расталкивая и выбивая с трассы неприятельских рулил. Толкаться грузовиками. Гонять на «Ауди» по кольцу «Хокенхейм» в рамках DTM-заезда. Пожалуй, на сегодня это все для «Токи».



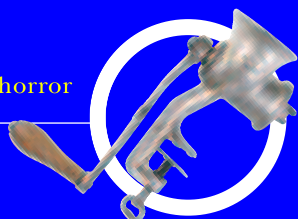
Шутер от третьего лица для глаз (им есть на что посмотреть) и рук (им есть, чем заняться). Но ведь у каждого из нас имеется еще и бессмертная душа, не правда ли?

Исповедь на электрическом стуле

Настоящей Игре тесен собственный жанр. Она неохотно укладывается в определения. Разработчики искренне возмущаются, когда им нужно следовать какому-то канону, они как минимум издеваются над жанром, а как максимум — вершат в нем революции. Ничто из этого не касается The Suffering, игры со всеми задатками хита.

Маша Ариманова

Шутер
от третьего лица с
элементами survival horror



Те, кто

ведущий дизайнер: Ричард Роуз (Richard Rouse III)
ведущий программист: Патрик Бетремью (Patrick Betremieux)
арт-директор: Джеруша Хардмэн (Jerusha Hardman)
сценарист: Ричард Роуз
композитор: Эрик Ахо (Erik Aho)
разработчик: Surreal Software (www.surreal.com)
издатели: Midway (www.midway.com), Encore Software (www.encoresoftware.com)

сайт игры: www.thesuffering.midway.com
платформа: PC, PlayStation 2, Xbox
дата релиза: Июнь 2004 г.

Системные требования

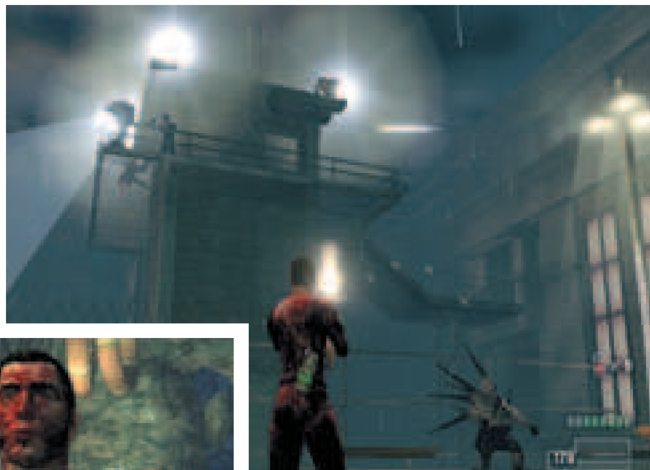
Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 1000 (рек. Pentium 4 2000), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 9.0b, DVD-ROM, 1,6 Гбайт на жестком диске.

Перед нами third person shooter, сделанный строго по формуле. По рецепту... Неоспоримый коммерческий монстр.
В нем нет игровой или хотя бы сюжетной глубины, нет свежести картинки или звукового оформления, дизайн уровней проникнут тем же полетом художественной мысли, что и дизайн корпоративных небоскребов. Все, что он делает, — это создает ВИДИМОСТЬ хорошей игры, ВИДИМОСТЬ интересного сюжета, ВИДИМОСТЬ страшных уровней. И, надо признать, чертовски умело создает: The Suffering — лучшая «игра по формуле» этого, прошлого, а может быть, даже и позапрошлого года. Девелоперы не воруют чужие идеи. Они всего лишь не генерируют своих — тут есть разница... Мы не то чтобы видели все, что происходит в The Suffering. Скорее в The Suffering не происходит ничего, способного нас удивить.
Мистический сюжет (разработчики не забыли и любителей survival horror — в таких случаях несчастную аудиторию держат на прицеле с хладнокровием мафиозного хитмана) стартует в камере смертников, раскручивается стремительно (на одном островке уместились худшая в мире тюрьма, сумасшедший дом, место публичной казни ведьм и корабль-призрак!) и не приводит ни к чему кроме трескучего хеппи-энда.

Картинка жонглирует светом и тенями, в боях есть рапид (лопатами) и брызжущая на ствол «Томпсона» кровь (ведрами), озвучание — просто Большой театр (но с неграми и пуэрториканцами) на дому. В игре наличествует ВИДИМОСТЬ сложности — с подъемом планки монстры не становятся хитрее... Их становится тяжелее убить. Наконец, здесь есть кокетливый моральный дуализм. Зарубит ли Торк охранника топором и увидит картинку с кровавым ребеночком или воздержится, сделает доброе лицо и заслужит похвалу мертвой жены по отключенному телефонному аппарату?

Роршах и другие

В сюжет The Suffering (ненавязчивое, правда же, название?) под давлением подано столько Страшного™ и Таинственного™, что ему самое место в специальном, приуроченном к Хэллоуину, выпуске «Симпсонов». В издательском бизнесе на обложки таких вот опусов лепят этикетки «В традициях Стивена Кинга»...
Сильный молчаливый парень Торк осужден за убийство, которого вроде бы не совершал. Не успевает смертник обжиться в своей камере, как тюрьма (а точнее, остров) проваливается в Тартар, и Торк должен проложить себе дорогу к свободе сквозь толпы охранников, заключенных и мерзких тварей, разработанных и запатентованных в конторе Стэна Уинстона, папы Хищника и Терминатора. По пути его не прекращают терзать иллюзии, галлюцинации и флэшбэки; Торк является счастливым носителем доброго десятка психических расстройств, о чем, дабы никто не усомнился, ему будет выдана справка. Вы представляете себе героя или героиню Silent Hill со справкой?
Это не настоящие сюжетные коридоры жанра ужасов. Это имитация лабиринта. «Какое окружение покажется самым страшным нашей дорогой публике? Конечно же, населенная призраками тюрьма! А где должна стартовать игра про населенную призраками тюрьму? Разумеется, в блоке смертников! Для страховки пристроим к узилищу психиатрическую лечебницу, в подвале разместим правительственный центр по проведению бесчеловечных экспериментов, а на берег поблизости выбросим корабль со злодейски умерщвленными рабами. Стивен Кинг обос**тся!»



Освещение в игре, конечно, потрясающее. Здорово еще и то, что освещение действительно влияет на геймплей: граница между светом и тенью может быть границей между жизнью и смертью. Впрочем, на тюремном дворе всегда так.

Брюс Виллис?! Хотя... все мужчины в майках похожи один на другого.

И, да, в игре действительно две линии прохождения. Если включишь газ в камере с любимым надзирателем, The Suffering не закончится. Но мне все-таки кажется, что нелинейное прохождение — это когда игрок сам выбирает моральные ориентиры... Когда при каждом положительном действии его гладят по головке, а при каждом нехорошем демонстрируют жуткие картинки и орут в ухо, что он ПОСТУПИЛ НЕПРАВИЛЬНО, СДЕЛАЛ НЕ ТАК, КАК НАДО, что БУДЕТ НЕСЧАСТЛИВАЯ КОНЦОВКА, эффект как-то теряется.

Мнение об игре

Крис Карле (Chris Carle) с сайта PC IGN (http://pc.ign.com) высказывается в духе рецензента книжек ужасов в мягких обложках: «В жанре, переполненном сиквелами и некомпетентными ужастиками, The Suffering — глоток свежего кладбищенского воздуха. Слов не хватает, чтобы описать здешний мир, созданный с большим вниманием к зловещим деталям...» Итоговый рейтинг: 8,5/10.

Тут есть один очень неплохой персонаж — разработчик-испытатель газовой камеры, который разговаривает, как агент Смит с больным горлом, и неплохая серия видений в виде пятен Роршаха. Удивляюсь, как это девелоперы не пририсовали к каждому пятну стрелочку с пояснением, ЧТО ИМЕННО должен видеть в нем игрок.

Петля палача

The Suffering состоит из довольно изощренных головоломок (разработчики одержимы сливами, которые надо заткнуть, и проекторами, которые надо разбить; последняя операция наверняка повергнет в ужас Железный Отдел нашего жу) и красивейшего экшена. Да-да, тут уж ничего не попишешь... Торк кромсает в капусту, расстреливает с двух рук, закидывает динамитом и, обратившись в типовое «неописуемо ужасное альтер эго», разрывает когтями тварей с бритвенными лезвиями вместо конечностей, тварей со светящимися шприцами в спине и тварей с имплантированными пулеметами, не говоря уж о склонных к пирокинезу девочках. Все довольно разнообразно: одни твари (чистые вампиры из фильмов про Блейда) не любят света и плохо реагируют на направленный в физиономию прожектор, других можно уязвить



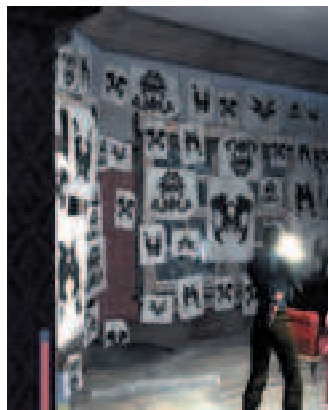
лишь пожарным топором или Молотов-коктейлем. Одни на дух не переносят альтер эго Торка, другие, напротив, радостно забрасывают образовавшегося монстра шприцами с безопасного расстояния.
Специально приглашенная звезда — Верхняя Часть Охранника из фильма «Возвращение реаниматора». Она издает очень противные горловые звуки, а также свешивается на веревке из-под потолка и пытается удушить Торка.

Дабы избежать принудительной вакцинации, нужно быстро-быстро перебирать левую-правую клавиши мыши. Вот и вся механика ближнего боя.



включая оружие и закрепленный на майке фонарик... Казалось бы, внезапная классика.
Все очень красиво, эффектно, громко. Выстрелы из дробовика лишают тварей торса, из револьвера, приспособившись, можно отшелушить голову.

евой механизм. Вокруг него строились уровни, под него затачивались противники и стилизовалось их поведение. В The Suffering все обстоит с точностью до наоборот. Дяде Стэну заказали толстых голливудских монстров, каждого со своими сильными и слабыми сторонами. Потом под этих монстров оформили уровни, разместили там осветительную аппаратуру, ящики с динамитом и прочие средства борьбы... А затем приделали главному герою возможность целиться и стрелять. Торк крайне неохотно взаимодействует не только с монстрами, но и с объектами материального мира вообще. По этому признаку (а еще по количеству всегда запертых дверей) вы всегда можете узнать без души сделанный TPS. Пулей можно разбить особую, повешенную на самом видном месте лампочку на уровне. Это даже не лампочка, а символ динамического освещения! Кое-что взрывается, кое-что даже разрушается, легким движением стрелы крана мы опрокидываем резервуар с водой... И это все, прямо скажем, спецэффекты. Специальные. Эффектные. Чья цель — создать иллюзию того, что мы играем в игру, в которой существует физический движок. Мало кто обманет вас в этом плане так же красиво, как The Suffering. Но я была бы не против того, что в игре объекты не взаимодействуют друг с другом, если бы мне не пытались на каждому шагу внушить, что тут взрываются даже две сухие палочки, если их потереть.
И вы в самом деле верили, что Торк в финале окажется виновен? Надеялись на философскую метафорику и обобщения, на то, что Торк — пленник в первую очередь собственного подсознания, а не тюремных стен? Нет, правда?
Я, конечно, не хочу испортить вам удовольствие, но кто, по-вашему, способен в такого рода продукте угробить симпатичную темнокожую дамочку и двух милых темнокожих ребятишек — антиарийски настроенный герой или Пара Плохих Белых Парней, Скрывшихся в Неизвестном Направлении? Надеюсь, сиквел в Surreal сделают про похождения О.Дж. Симпсона.



Такие сцены, конечно, надо выносить на коробку с игрой. Экзистенциальная глубина — немыслимая.



Местная разновидность Халка. С напильником на левой руке. А если подпрыгнуть, Халк поразит всех соперников в округе либо энергетической волной, либо «кошками» на цепях.

На уровнях — настоящий бунт с метанием горящих тряпок, эквилибристика с тюремными автобусами, казни на электрическом стуле, путем инъекции, несколько разновидностей расстрела и старенькое, но все еще надежное повешенье... Почему-то забыли гильотину. Черный юмор висельников, спонтанно возникающие на экране пятна Роршаха, мясорубка, на выходе из которой герой оказывается забрызган кровью весь, с головы до ног,

Безголовые твари нисколько не тушуются и налетают на Торка с прежним энтузиазмом. Из фосфорной шашки, велосипедного насоса и канистры бензина можно соорудить мечту каждого заключенного — Взаправдашний Огнемет.
Но вот что интересно. В самых лучших образчиках жанра, раздвигавших наше представление о TPS как таковом, в Max Payne, The Thing, Indiana Jones and the Emperor's Tomb и Enter the Matrix, главным являлся бо-



Удивительное происшествие: ординарный квест без блеска в глазах примерно на середине, словно по мановению волшебной палочки, сбрасывает лягушачью кожу и предстает по-настоящему отличной игрой!

Квест



те, кто

Авторы: Сергей Нартович, Ольга Лебедь, Владимир Иванов, Оксана Бабешко, Сергей А. Маскинсков, Евгений Усенко, Андрей Рыбалко, Франсуа Полищук, Андрей Нартович, Магомед Баулов, Дэйв Андерсон, Евгений Лебедь...

разработчик: Streko-Graphics (www.streko-graphics.com)

издатель: The Adventure Company (www.adventurecompanygames.com)

издатель в России: «Акелла» (www.akella.ru)

сайт игры: www.adventurecompanygames.com/tac/aura

платформа: PC

дата релиза: 29 июня 1641 г.

Системные требования

Windows 98SE/ME/2K/XP, Pentium III 800, 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), DirectX-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, 16x CD-ROM, 2 Гбайт на жестком диске (рек. 2,5 Гбайт).

Гадкий утенок

Одновременно и провал, и триумф. Да, мы можем считать этот стакан наполовину пустым или же наполовину полным, но важно помнить, что от выбора точки зрения зависит только наше самочувствие. И уж точно не емкость с содержимым.

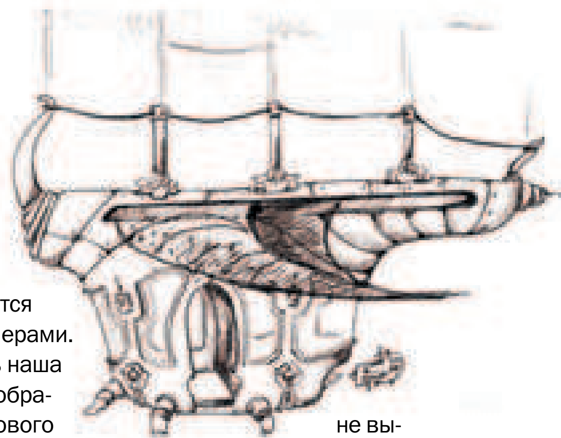
Ашот Ахвердян



Первая ласточка внезапной перемены игры — от трэша к вершинам за одну локацию. Дух захватывает.

Толпы охотников за удачей пробуют войти в эту несчастную реку еще и еще раз, отказываясь замечать, что русло давно уже вытоптано до состояния какого-нибудь Нюрбургринга. Еще удивительнее то, что мы до сих пор в глубине души надеемся, что кому-нибудь и впрямь удастся вернуть магию в иссохший поджанр. Но признаваться в этом неудобно, и никто этого делать не будет.

Первое впечатление от игры сложилось еще до просмотра вступительного ролика, а именно в тот момент, когда выяснилось, что из раздела опций вернуться в основное меню можно только путем нажатия кнопки «cancel». Можно ли после такого ожидать хорошего квеста? Преподносимый сюжет оптимизма не добавляет: переполох в стане Хранителей, кои оберегают мудрость древних. Карикатурный злодей пытается завладеть могущественными артефактами — кольцами, дающими вечную жизнь и неограниченные возможности. Словом, обычные картонные проблемы в картонном мире, от безысходности маскируемые бесконечно пафосным голосом за кадром. Кэнсел, говорите?



Мы — тот самый избранный Фродо, который должен собрать и уберечь от темных сил могучие безделушки. С таким напутствием нас выталкивают в игровое пространство. Три главы и эпилог — итого четыре мира, что нам предстоит истоптать.

Адемика

Первый мир встречает игрока вечной звездной ночью. Бродить здесь весьма приятно — Aura радует красотой и четкостью картинки, обычно недоступной бюджетным квестам. Никаких мутных пятен на второстепенных объектах, никаких кренящихся декораций на заднем плане — мир прорисован так, как принято у больших, настоящих игр. И убранство пустующих комнат (куда без них!), и многометровая машинерия, раскинувшаяся под открытым небом, — все услаждает глаз и обещает блаженство заезжему MYST'оману.

К сожалению, при ближайшем рассмотрении магия начинает разрушаться. Дело в том, что практически все загадки Адемики по сути своей учебные, причем в самом сомнительном смысле этого слова. Так, изрядная часть пазлов — разновидности «кодового замка», где надо выставить некую последовательность символов. Обычно число возможных комбинаций делают таким, чтоб верный ответ не находился сходу случайным перебором. Здесь же головоломки запросто складываются еще до того, как ты успеваешь понять принцип действия.

Следующая странная черта — тяга игры к четырем «основным» цветам. Когда в пазле есть несколько «значащих» цветов, то это будут яркие красный, синий, желтый и зеленый. Потом вы увидите их в другой загадке. В третьей... Само по себе это, разумеется, не огорчает, но настораживает... ведь в нашем спектре столько интересных оттенков!

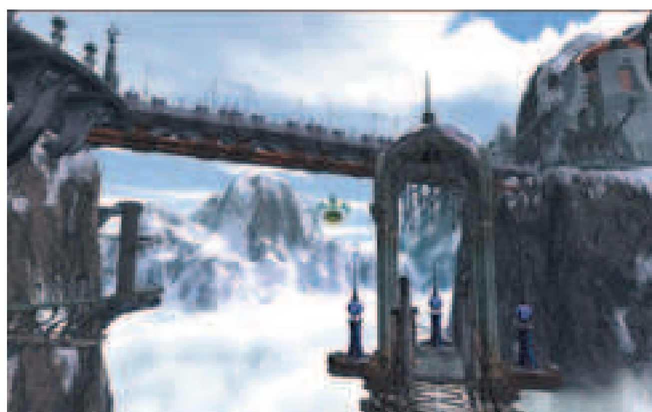
Но самое страшное в «учебном» мире — наша студенческая тетрадь по рисованию, куда мы складываем найденные рисунки. Потому что эти рисунки, вместо того чтобы давать наводящую информацию, являются натуральными спойлерами. Какова должна быть наша роль в игре, если изображение каждого «кодового замка» недвусмысленно сопровождается рисунком того места, где указан «код»? Хорошо хоть мышкой за нас не щелкают...

И наконец: мы открываем шкатулку, и все ее содержимое сразу же услужливо совершает прекрасно анимированный прыжок в нашу инвенторию. При этом пиксельхантинг в Aura никто не отменял, и самая частая причина «пробуксовок» в игре — пропуск какого-нибудь неочевидного места, где лежит нечто полезное. Обзор ведь, по сложившейся традиции, 360-градусный, и после каждого шага крутить головой на все — никакой вестибулярный аппарат не выдержит.

В целом же первая глава оставляет грустное ощущение: красивые, но слишком простые загадки; спойлеры в инвентории; непрезентабельный сюжет. Что-то ждет нас после учебной миссии? Тревожимся...

Драгаст

Второй мир, где наконец-то начинается настоящая игра, встречает нас чиновником, сидящим в малометражной башне над... пазлом. Чернильной душе скучно. Игра стремительно разваливается. По замыслу создателей, этот мир — обитель технологии, механических конструкций и машинной логики. Но полета фантазии не вышло. Старомодные механизмы, кажется, не по душе самим авторам, и за вычетом пары-тройки действительно удачных и к тому же не очень простых загадок (с батарейками, с управлением моста...) все остальное — рядо-



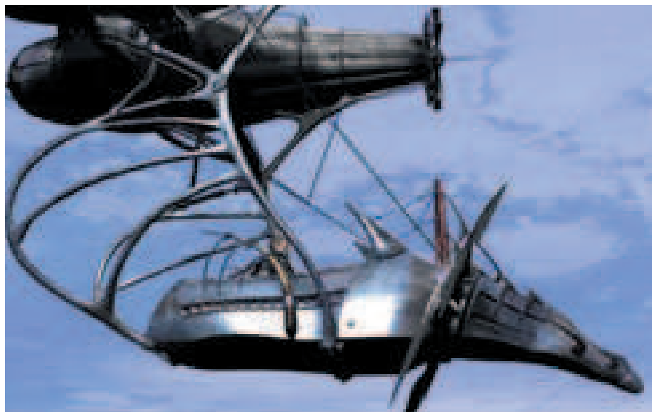
Когда только прибываешь во вторую главу, мысль вертится одна: «Сибирь». Но впечатление обманчиво.



Башня астролога — настоящий тест на сентиментальность. О чем вы думаете, глядя на такие картинки?



вые потуги квеста-на-зарплате. Пазлы (есть тут одна такая загадочка) либо на грани корректности (когда, подобрав наконец правильный ответ, удивленно пожимаешь плечами: а с чего это мы должны были действовать именно так?), либо загадки



очень простые, расщелкиваемые за несколько секунд. Вот мы включаем паровой котел. Знаете, ведь бывают MYST-клоны с волшебными, нетривиальными паровыми котлами, требующими внимательности и смекалки. Даже KOTOR, хоть и не квест вовсе, но и тот обзавелся интересным паровым котлом. Здесь же... мы просто включаем эту железяку. И правда, что тут думать?

Настроение постепенно портится. Да и выглядит Драгаст куда менее изящно, нежели Адемика, и вот ты уже думаешь: может, и правда cancel?.. Последний пазл этой главы окончательно отбивает охоту к продолжению банкета — «кодовый замок» с огромным количеством символов, который даже не разрешают трогать (!), пока мы не получим «простыню» с недвусмысленным указанием расположения всех символов. Симулятор домофона заказывали?

Летайте махолетами «Аэрофлота»!

На-Тьексу

Такого резкого преображения никак не ожидаешь! Третий мир, где правят бал мистика и волшебство, представляет собой разительный контраст со всей предыдущей игрой. Полет фантазии, начиная с самой первой загадки с камертонами, которую мы решаем в запертой комнате... он (этот полет) не покидает игру уже до самого конца. Aura уже не ставит себе ни одной подножки спойлерами, как в первой главе, не мучается отсутствием идей, как во второй, игра движется легко, без самоповторов, исключительно элегантно. Переплетения задач, где один пазл изменяет другой, использование одного и того же предмета с различными целями, при этом никаких тривиальностей и даже ни намека на некорректность; кругом безупречная внутренняя логика и цельность, — Aura внезапно становится MYST-клоном нашей мечты.



И, словно подчеркивая свою автономность, На-Тьексу делится на четыре мира, пусть и весьма небольших, но совершенно разных. Вечная ночь вокруг одинокой башни астролога — древнего волшебника, который стряхивает с себя дрему, лишь разговаривая с нами, а затем вновь проваливается в сон; подземный мир брошенных детей... Там мы оставляем найденного черт знает где плюшевого медвежонка — в доме, где живут дети, которых мы даже не видели, и вовсе не потому, что мы получили задание «найди и принеси», а... потому что разве это не естественно?



Одна из особенностей мистических приборов в том, что по виду не скажешь, что оно делает. И так ли важно знать это заранее?

В другой раз, рассматривая каменные статуи «настроений», чей порядок надо запомнить, даешь каждой название: Разочарование, Грусть, Надежда, Страх, Спокойствие, Гнев, Радость — и, прочитав список подряд, понимаешь, что порядок вовсе не случаен.

Вся глава выполнена на уровне самых лучших квестов, твердого, уверенного «Нашвыбора», и совершенно не верится, что предыдущие две принадлежат этой же игре.

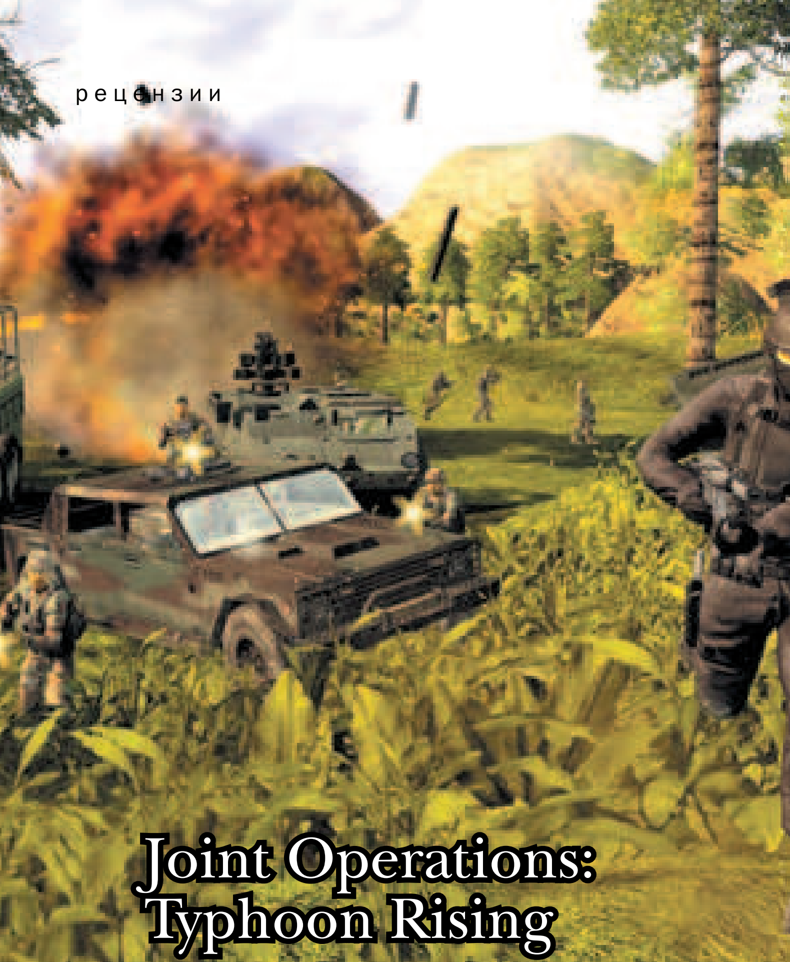
Эпилог

Последний мир — остров Единства — большей частью отдан заключительному ролику, довольно длинному, весьма удачному и оканчивающемуся едва ли не на полуслове, а потому недвусмысленно намекающему на продолжение.

Наверное, в этом и заключалось основное предназначение сюжета: сказать, что, если нам понравится, сиквел материализуется. Весь вопрос в том, какую именно половину игры удостоят продолжением — первую или вторую?

Пока же придется признать, что игра останется по большей части незамеченной. Потому что с таким балластом, как первые две главы, Aura не грозят ни доброжелательность прессы, ни внимание игроков.

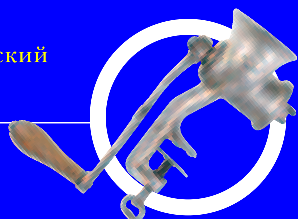
А жаль.



Joint Operations: Typhoon Rising

Милитари-плэйграунд, в котором не грех провести остатки лета.

Многопользовательский 3D-шутер



Те, кто

ведущий дизайнер: Дэвид Дюран (David Durand)
ведущий программист: Марк Дэвис (Mark Davis)
ведущий художник: Крис Тамбуррино (Chris Tamburrino)
сценарист: Дана Диспенза (Dana Dispenza)
композитор: Рассел Броуэр (Russel Brower)
разработчик: NovaLogic (www.novalogic.com)
издатель: NovaLogic (www.novalogic.com)
издатель в России: «1С» (http://games.1c.ru)

www.jointopsthegame.com
платформа: PC
дата релиза: 16 июня 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 1000 (рек. Pentium 4 1400+), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512+ Мбайт), 3D-ускоритель с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64+ Мбайт), 8x CD-ROM, DirectX 9.0, 600 Мбайт на жестком диске.

Непреодолимые обстоятельства

Если бы не книги Йена Пирса, мультсериал Sheep in the Big City, Mazda 3 в комплектации Touring Plus, компиляции 2 Many DJ's, велосипедные покатушки в лесу, прыжки с парашютом в Тушино, концерты Александра Лаэртского, десерты в Суп Cafe и последний уровень Psi-Ops на PS2, то в Joint Operations можно было бы проводить 24 часа в сутки и не жалеть о потраченном впустую времени.

Михаил Бескакотов

Всюду жизнь, и транжирить драгоценные минуты на общение с детсадовцами на затерянном где-то в Мозамбике сервере — не хочется. Собрать команду вменяемых людей из своего круга — задача неподъемной сложности. Как быть? Где найти волшебника, который за сходную цену отмотал бы время лет на десять назад, чтобы можно было не оправдываться за невыученные уроки, тайком курить на заднем дворе школы и беззаботно просиживать штаны за круглосуточным мультиплейером?

Раз проблема

На этом разрешите покончить с вопросами из разряда «что делать?» и перейти непосредственно к телу. Joint Operations: Typhoon Rising. Самое острие атаки NovaLogic и просто отличная игра, не без своих, что уж говорить, проблем. Как подойти к ней, чтобы не запачкаться о мерзотное «камунети», — вопрос актуальный. «Сингла» нет вообще (разве что по-деловому короткий тьюториал). Локальная сеть? Не знаю, как у вас, но весь юго-запад Москвы, имеющий счастье делить со мной провайдера и



Он так неуклюже приземлился! Это не мой пулемет! Кстати, видите — гильзы-то спрайтовые!



Добавь «Новалоджик» немного деталей в кабину, из вертолетов вообще не хотелось бы вылезать.



По части неохватных просторов Joint Operations готова поспорить даже с Far Cry. А вот когда речь заходит о моделях или, упаси боже, анимации, игра смущается и виновато уползает в кусты.

«локалку», в полном составе отбыл на Сейшельские острова. NovaWorld? Да, без вариантов. Здравствуйте, дорогие друзья. Совсем недавно мы виделись в Black Hawk Down. Или это был ее аддон? Эй, скажет мне кто-нибудь, почему NovaLogic делает совершенно неотличимые друг от друга игры?..

Впрочем, к Joint Operations это не относится. Ее можно отличить по нескольким кадрам, хотя бы по присутствию на поле боя всех мыслимых спецподразделений мира. Тут и SEALs, и Delta Force, и сотрудники британской SAS и французская GIGN, и германская KSK и черт знает кто еще. Spetsnaz, понятное дело, тоже на своем месте. Пестрая ватага по сравнению с хмурыми дядьками-в-касках из Black Hawk Down смотрится донельзя выигрышно. Кроме того, от своих предков Joint Operations отличается разноклассовостью бойцов. Медики, снайперы и — сюрприз! — переносчики очень тяжелых пулеметов. За санитаров, как известно, никто никогда не играет, с пулеметчиками все понятно, а вот снайперы...

Они наделены сокрушительным превосходством над другими классами, и в этом заключается первый серьезный недостаток игры. «Пушки» у снайперов — эдакие приспособления для уничтожения планет. Ничего общего со своими реальными прототипами не имеющие. И не смотрите на показушную баллистику — ее присутствие выражается лишь в необходимости задирать перекрестье прицела на несколько сантиметров вверх при стрельбе по особо удаленной цели. Ветром здесь даже не пахнет. Но это пустяки — кому хочется таких подробностей в многопользовательском шутере? Желание лишь одно: навести порядок с балансом.

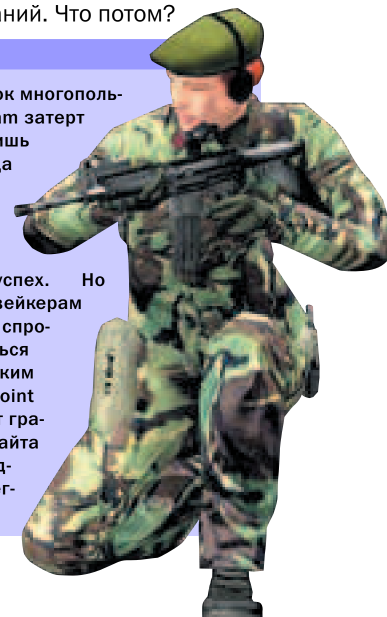
Снайперы без проблем выносят противника на линии горизонта. В положении «лежа» прицел не дрожит совсем, и справиться с ним может даже косоглазый инвалид труда. Все это приводит к чему? Верно: пока неопытная половина сервера рвется порулить бронетехникой, матерые воины работают с дистанции и уверенно доминируют.

Два проблема

Представьте: вы появились на своей базе, свежевыбритый, бодрый, в каске. С берсеркерской решительностью рветесь в бой. Вас, понятно, тут же убивают — лимит здоровья, как и всегда у «Новалоджиков», исчерпывается парой-тройкой попаданий. Что потом?

Мнение об игре

«Готова ли Joint Operations взорвать рынок многопользовательских шутеров? Battlefield: Vietnam затерт до дыр, а Battlefield 2 существует пока лишь в виде нескольких скриншотов. А полчища ненасытных онлайн-фриков рыщут в поисках новой забавы. Иными словами, релиз Joint Operations пришелся на удачное для NovaLogic безрыбье, и это многократно повышает шансы игры на успех. Но не стоит забывать, что гиперактивным квейкерам тут делать нечего — застрелят, имени не спросят. Если же вы готовы всерьез озадачиться командным взаимодействием и тактическим планированием — добро пожаловать в Joint Operations! Это ваша игра!» —очерчивает границы Натан Дэвисон (Nathan Davison) с сайта www.3davenue.com. И выкатывает нестыдный рейтинг: 87/100. Скажем прямо, слегка переборщил.



Моментальный «риспаун», удвоенная злоба и слоновий бег в направлении вражеской базы? Да, конечно. Будьте любезны выждать секунд эдак 45. И никого не волнует, что вы пришли сюда играть, а не пялиться в



Мортира — замечательная вещь. Портит баланс почти так же, как «Стингер».

плохо детализированную карту уровня.

Общее, скажете, место многопользовательских развлечений? Так они на то и общие, места-то, чтобы бороться с ними со всей своей девелоперской фантазией. Перебежки от «роддома» до ближайшего неприятельского укрепления занимают в Joint Operations вторую после ожидания часть вашего времени. Чаще всего они носят характер зажигательной русской рулетки, где место патрона в барабане занимает грамотно расположенный вражеский снайпер. Против него у вас нет никаких шансов. Остается надеяться, что управляющий им игрок отошел за кофе, и бежать, бежать, бежать! Можно, конечно, ехать. Или даже попытаться полететь — зря, что ли, в NovaLogic рисовали джипы и вертолеты? Но и здесь вас ожидает приятный сюрприз: он называется Stinger, валяется в неограниченных количествах в любой стационарной оружейной и способен за считанные секунды сделать из бронетехники смешную груду ржавого железа. Причем если снайперам игра просто не мешает



Зачистка водных подходов к вражеской базе? Не смешите! Лучше сразу застрелиться.

целиться, то представителям ракетных войск она внаглую помогает: «Стингеры» летят с обескураживающе точной самонаводкой.

Все это, может, эффектно выглядит и с реальностью не конфликтует, но игровой баланс терзает как, простите, Тузик бабушкины тапочки. Можно, конечно, вылетать к вражеской базе из-за горы, чтобы, молниеносно нажав на гашетку, опередить бдительного ракетчика. Да вот беда — напряженка в Joint Operations с горными грядами. Почти все ландшафты до безобразия плоские, словно проутюжены. Обзор соответствующий. Внимательный отряд, поставленный оборонять стратегически важную точку, легко может контролировать все, абсолютно все подступы. А если вспомнить, что для системы самонаведения «Стингера» не существует такого понятия, как «дальность действия»...

Три, четыре, пять

Схожая беда и с водными средствами передвижения. Вы разрываетесь между красивейшей водной гладью, еще более притягательной дымкой на горизонте и сказочными, очень правдоподобными взрывами неприятельских плавсредств, и в результате подплываете к смертоносному оператору «Стингера» слишком близко. Смерть, смерть, смерть. А ведь можно было загодя выпрыгнуть из лодки и болотами добраться вплавь...

Оборона базы в Joint Operations — занятие для настоящего буддиста. Ждать недругов можно часами. Зато когда они появятся, будет не до фронтовой похлебки.

Словом, штурм превращается в слишком изнурительное занятие. Более-менее спасают геймплей автомобили. Кататься на них по-настоящему весело — опять же, если в пределах видимости нет ни одного «Стингера» или снайпера... Вас, наверное, очень интересуют достоинства Joint Operations, о которых тут не было сказано практически ни слова? И зря, потому что ничего нового вы не дождетесь: все, что может предложить вам эта игра, было уже неоднократно опробовано в Battlefield. Прибавьте возможность разместиться 150-ти игрокам на одном сервере и жизненную необходимость патча. Который, будем надеяться, выйдет и — возможно! — приведет в человеческое состояние заваленный баланс.



«Ground Control II: Операция «Исход»

Есть «feel», есть «grip» и, сверх того, есть «look».



Стратегия в реальном времени



Те, кто

ведущий дизайнер: Хенрик Себринг (Henrik Sebring)
ведущие программисты: Никлас Ханссон (Niklas Hansson), Йоханнес Норнебю (Johannes Norneby)
ведущие художники: Тобиас Стремвалл (Tobias Stromvall), Пер Греен (Par Green)
музыка и звуковые эффекты: Ола Странд (Ola Strandh)
разработчик: Massive Entertainment (www.massive.se)
издатель в России: «Софт Клаб»

сайт игры: www.groundcontrol2.com
платформа: PC
дата выхода: Июнь 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800 (рек. Pentium 4 1500), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт) и поддержкой T&L, DirectX 9.0+, 4x CD-ROM, 750 Мбайт на жестком диске.

Небо здесь

Нейтральные шведы из Massive Entertainment решили не участвовать в заговоре КИ-разработчиков и выпустили трехмерную стратегию в реальном времени не про Вторую мировую. Ground Control II уже на старте имеет неоспоримое преимущество перед другими RTS 2004 г.в.: никаких штурмфюреров, исторически достоверных танков и аутентичных губных гармошек в качестве предмета экипировки пехотинцев.

Николай Третьяков

Хотя предпосылки для параллелей есть: в 1941-м плохие нападают на хороших, бомбят их города, а население оккупированных территорий упекают в «воспитательные лагеря». Только «41-й» здесь «2700-й»: разработчики крутанули колесо времени вперед, справедливо полагая, что подробности войн между корпорациями XXV века основательно стерлись из нашей с вами памяти...

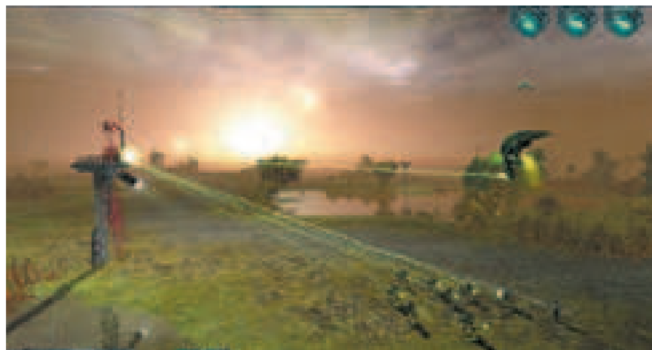
Трансформеры

Ведь со времени выхода первой Ground Control прошло четыре года. Massive-затейники заявляли, что злодейчики из Земной Империи (Terran Empire) будут стилизованы под римлян, и это нагоняло тоску. Но питающие пристрастие к одежде порфирового цвета подданные нетранскрибируемой императрицы Vlaana Azleea получились совершенными Харконненами, а имперские пехотинцы неуловимо напоминают сардукаров (скорее не из линчевской «Дюны», а из мини-сериала). Западные коллеги недоумевают, почему за имперцев (которых бойцы Northern Star Alliance называют кратко: «the Imps») нет отдельной кампании, и почитают наличие только двух играбельных рас (NSA и Virons) за недостаток игры.

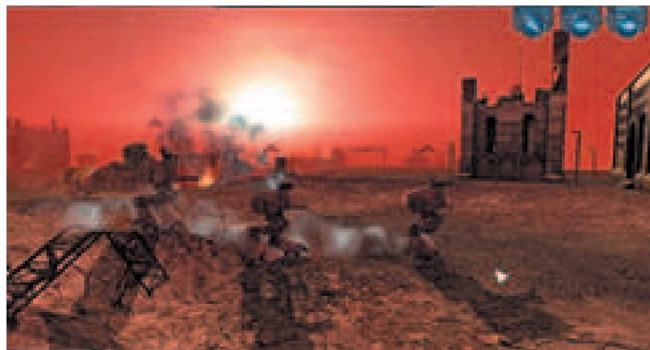
Ошибаются товарищи, это как раз достоинство. Во-первых, за плохишей играть обрыдло еще в играх про... Во-вторых, интереснее изучать врага не изнутри, а на поле боя. Игра дает возможность оказаться в шкуре вооруженной огнестрельным галактической деревенщины, в жизни не видевшей шагающего боевого робота. Имперские strider'ы



Мобильная артиллерия, во вторичном режиме (secondary mode), под силовым полем.



Virons сложнее использовать; в качестве награды выстрелы из их оружия очень красивы.



Перед тем как устроить strider'ам засаду, нужно обязательно полюбоваться на них в лучах заката.



Вот такие однообразные армады в GC2 практически обречены на поражение.

(вылитые AT-ST другой Империи) стреляют гораздо дальше NSA-танков (terradynes), что рождает правильное «повстанческое» ощущение обреченности и прижатости к стене. Именно поэтому подрыв парящей танкетки (прямиком из Episode I) оставляющими дымные следы фаустпатронами способен принести столько радости. Гитлерюгендовские базуки используются NSA-пехотинцами в т.н. вторичном режиме (secondary mode), в каковой очень легко переключить любой юнит. Кому-то померещится легкий книксен Ground Control II (GC2) перед другой 3D-игрой (UT), но комбинирование первичных и вторичных способностей комбатантов прежде всего выделяет GC2 из ряда прочих RTS. Для варьирования тактики пригодятся свойства всех юнитов: APC в альтернативном режиме ставит ломающую line of sight врагов дымовую завесу, легкий terradyne эффективно отстреливает пехоту, тяжелый выдвигает вперед боковую броню и прикрывает соседей. Иногда вторичное свойство отличается от первичного радикально: передвижная ракетная установка трансформируется в генератор защитного поля (увы, неподвижный), прикрывающий войска от атак с воздуха и навесного огня, — и AI сразу же переходит к масштабным наступлениям на поверхности.

Игра прямо-таки подстрекает к использованию ландшафта: карты миссий изобилуют зданиями и лесами, где себя прекрасно чувствуют пехотинцы и снайперы, уязвимые из-за неподвижности во вторичном режиме. Такие элементы окружающей среды, как бункеры на ключевых высотах и стационарные пушки противотанковой и противопехотной ориентации, натурально вопиют о возможности своего захвата. Для любителей окапываться есть также орудия и радары для монтажа в любом месте (по усмотрению). Все? Нет, еще периодически идет дождь, уменьшающий дальность и точность стрельбы; и совсем уж оригинальна возможность оборудовать доставляющий войска dropship оружием и броней.

Мнение об игре

«Не надейтесь собирать ресурсы для создания армии, откинувшись в кресле. В Ground Control II для этого придется сражаться, с умом используя те войска, которыми вы располагаете», — абсолютно справедливо замечает Дэн с хорошей фамилией Адамс (Dan Adams), сайт PC IGN. Общая оценка: 8,8/10, «Их выбор».

Шашки наголо

От сбора ресурсов и прочего потомки древних конунгов нас милосердно избавили, сумев не впасть в другую крайность — где покупка войск перед миссией и прохождение последней на манер ошибающегося лишь однажды сапера. «Тактическим» RTS часто не хватает динамизма (противники сидят на триггерах), а «производственным» — тон-



кости (о какой тактике может идти речь при возможности постоянно выпекать войска?). GC2 избавился от недостатков: здесь войска можно доставить в любое время — были бы очки покупки (acquisition points). Другое дело, что очки эти приобретаются посредством захвата и удержания зон высадки (landing zones), в которых приземляется dropship, и victory-локаций рядом со всякими радарами и генераторами силовых полей.

Активные боевые действия начинаются с самого старта миссии; для пущей стимуляции агрессии отстрел врагов тоже приносит некоторую толику AP.

Бой держит мертвой хваткой! Антигравитационные техсредства Империи и Viron'ов постоянно стараются нащупать слабое звено в защите, захватить зону высадки и выбросить массированный десант в тылу, — расслабиться можно исключительно по завершении миссии. За захват каждой новой ключевой локации дается меньше очков, и уже почти добитый противник одной удачной вылазкой может склонить чашу весов в свою сторону. По испытываемым игроком ощущениям GC2 весьма близка к командным шутерам (в некоторых миссиях на стороне игрока действуют контролируемые AI союзники, делящие с ним зоны высадки), а вообще складывается впечатление, что обе кампании нацелены на выработку навыков многопользовательской игры.

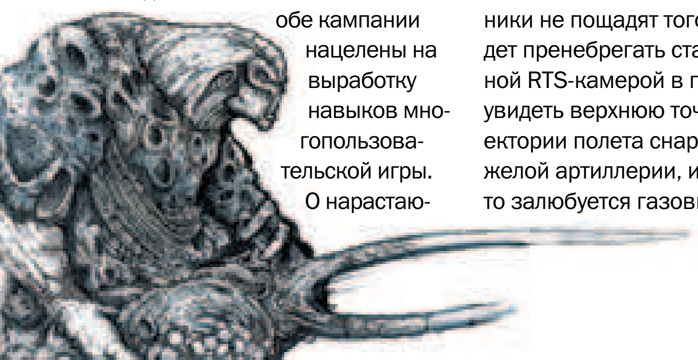
О нарастающей сетевой популярности косвенно свидетельствует быстрый рост числа кланов и патчи, выпускаемые разработчиками с целью корректировки баланса. Нанобиотехнологические Viron'ы, мечущие споры и выпускающие ядовитые облака, оказались более пригодными для свойственных игре боевых действий в духе hit-and-run за счет большей, чем у войск NSA, гибкости: meld, способность двух одинаковых вайронов к принудительному слиянию в нечто отличное по свойствам (как первичным, так и вторичным), является обратимой (2x2=4; 4>2).





Если замешкаться, не спасет даже своевременная доставка подкреплений.

Даже в разрушенном состоянии город на Morningstar Prime не производит гнетущего впечатления.



Девчонка с попкой в проклятом сорок первом

У одиночной игры тоже есть свои плюсы: живые противники не пощадят того, кто будет пренебрегать стандартной RTS-камерой в попытке увидеть верхнюю точку траектории полета снарядов тяжелой артиллерии, или просто залюбуется газовым гигантом в небе и отражением его колец в воде. Сгладив антагонистические явления в своем жанре, Ground Control II до предела обостряет противоречие между управляемостью и внешним видом: ну никак не получится разглядывать водителей боевой техники на фоне инопланетного неба и побеждать. Но небо необходимо — именно оно придает игре завершенность: в нем растворяется уносящийся на базу dropship, по нему пролетают стаи оранжевых птиц, из него по заказу появляются бомбардировщики... И это то самое порядком замыленное «небо над полем боя». А то, что в нем три солнца, заставляет поверить, что это не Аустерлиц, но совсем-совсем другое место и иное время. Чужие небеса органично увязывают собственно геймплей с сюжетом и со здравым смыслом. Почему сражения ведутся за зоны высадки и за генераторы силовых полей? Потому что захват генератора защитного поля позволит таящейся в небе армаде имперских крейсеров сжечь мир непокорных колонистов дотла. А контроль над landing zone, расположенной под прорехой в планетарных щитах, открывает путь к рубильнику. Acquisition points — это кредит доверия военного руководства, пополняемый боевыми успехами. Dropship и бомбардировщики тоже прилетают от начальства.

Такая внутренняя согласованность заставляет отказаться от пустячных претензий к озвучке: да, исполнение французского и английского акцентов некоторых героев не совсем удалось, зато д-ра Элис Макнил озвучила Трэйси Лордз (Traci Lords). Потому чрезвычайно веселят выкрики «Даешь кино по мотивам!» от поклонников. А что? Сюжет вполне пристойный и, чего, казалось бы, нельзя было ждать от представителей нордической расы (Хайнлайн-Андерсон-Эммерих), абсолютно не ксенофобский. Наличествуют: коварство, любовь, безнадежность, неожиданная помощь, предательство, легендарный корабль, технологии древней расы — и Exodus (Исход).

И наплевать, что одна из миссий за NSA практически воссоздает битву за планету Hoth, что отношения Terran Empire и лояльных ей Virons калькированы с пары Founders — Jem'Hadar. Зато курящийся зеленым Viron clanship — это что-то. И, конечно, развитие сюжета неумолимо ведет к аддону. Что хорошо — можно будет поиграть за Империю.



«Mashed: Вдребезги»

Старая школа!

Дикие аркадные гонки



те, кто

ведущий дизайнер: Питер Вильямсон (Peter Williamson)
ведущий программист: Джим Алисон (Jim Alison)
арт-директор: Ричард Льюис-Худ (Richard Lewis-Hood)
саунд-директор: Дэн Селби (Dan Selby)
продюсер: Дэнни Раулис (Danny Rawles)
разработчик: Supersonic (www.supersonic.ndtilda.co.uk)
издатель на Западе: Empire Interactive (www.empireinteractive.com)
издатель в России: «Бука» (www.buka.ru)

сайт игры: www.getmashed.net
платформа: PC, PlayStation 2, Xbox
дата релиза: Июнь 2004 г.
дата релиза в России: Август 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, 4x CD-ROM, 500 Мбайт на жестком диске.

Микро с телесными

У этой игры есть несколько отличительных особенностей (явно наследственных), которые выделяют ее из общей нестройной шеренги нынешних аркадных гонок. За них одни Mashed хвалят, а другие ох как недолюбливают. Так часто бывает с теми, кто имеет свое лицо, поэтому будем чутки. В .EXE всегда ценили скромное обаяние индивидуальности.

Вурмонд Хсиутт-Мухин

Объяснять настройкам, что на нормальных компьютерах иногда газуют «верхней стрелочкой», оказалось бесполезным, — управление с головой заточено под вредоносный контроллер типа gamepad. Не располагая последним, но при этом движимый духом познания, я решился оскоромить ради такого дела свой новый авиационный джой, приобретенный специально для полетов по электрическому небу. Помогло не сильно — разница между рулением на старт толстого «Боинга» и пыльной гонкой верхом на расписной матрешке все-таки прослеживается. В силу чего пришлось-таки принять продиктованные консолью условия и вернуться к родной «Вишенке».

Освоившись (оказалось, не боги г. о.), автор принялся на практике постигать правила антидорожного движения. Правил, в широком смысле, тут, конечно, нет. Вернее, есть, но одно-единственное: приди первым во что бы то ни стало. И баста. Вот вам расфуфыренная машиночка, вот маленькая кольцевая трасса, вот товарищи в разноцветных гамашах, чтобы не заскучали. Газуйте, Шура!

Eat my dust!



Каждой трассочке соответствует свой тип транспорта: GT, багги, старые «дорожные крейсеры» и прочие представители железной фауны разных народов и стран. Все кольцо — три этапа: брон-

зовое, серебряное и золотое первенство. Бронзовая медаль открывает доступ к следующей беговой тропе (для нетерпеливых), а серебро и золото предоставляют новые возможности — к примеру, для мультиплейера. Сами соревнования отличаются нетривиальным подходом к: так, борясь за бронзу, нужно выиграть у соперника восемь очков (дальше — больше); на старте каждому дается, скажем, никому, и лузерам остается только злобно глотать пыль — звучит победный свисток. Но победа эта промежуточная. Аутсайдер зачем-то получает ракету от парящего над местом встречи вертолета типа «Апач», но через секунду... как ни в чем не бывало выезжает на старт нового заезда.

Так можно гоняться очень долго, пока одному из участников не повезет разом достичь желаемой цифры (ведь



Вот если бы мы могли фиксировать камеру в таком положении, игра сразу стала бы ярче раза в полтора.

по четыре — и вы отправляетесь в путь; любой раунд приносит победителю один квадратик в чемпионскую копилку, каждый проигрыш — отнимает (отдает сопернику); раунд заключается в скорейшем оставлении соперника позади себя...

Когда встроенный судья решает, что гонщик достаточно оторвался от преследователей, настичь его не светит переменчивый фактор невезения в гоночных играх известен нам давно). Если перетягивание спортивного каната все длится и длится, включается подобие режима play-off, и вот тут-то нужно поднажать, а не то!.. На «более призовых» этапах такая схема в целом сохраняется, но на трассу вываливают оружейные бонусы (см. ниже) и поднимается общий накал страстей. Именно так. Потому что не стоит списывать со счета пилотов, выступающих за AI. У них есть проблески, что-то да умеют. Им хватает мозгов не только кричать вам по радио всякую похабень, но еще и аккуратно (и агрессивно — по мере сил, удачи и нашего невнимания) управлять собственными болидами.



Учися йездить!

Рост сложности характеризуется степенью дорожного хамства участников забега. Поначалу вас не будут оттирать или выталкивать, но по мере продвижения от соревнования к соревнованию, от трассы к трассе соперники все чаще станут задаваться брэнд-вопросом угнетенных: а доколе? Доколе этот пижон на красном (синем, зеленом, розовом) тарантасе будет приходить первым? — И образуют эдакий пул «say no to Schumi!».

Напротив, в режиме «все против всех» у каждого будет лишь своя, простая, но прекрасная цель. Если продолжать заимствовать цитаты у пребывающих под гнетом, то цель оправдывает средства. Такие, как, например, крупнокалиберные пулеметы, пригоршни мин или масляные лужи. Все это добро разбросано в специально отведенных местах на трассе и регенерируется каждый круг, поэтому вопросами снабжения можно не озадачиваться. Сии взрывоопасные препятствия и впрямь придают геймплею некоторую божью искру. Те же мины, например, остаются лежать на дороге нетронутыми до следующего круга, пока на них не наскочат. Главное — чтобы это были не вы. В случае же подрыва автомобильчик описывает в воздухе смешную дугу и (если повезет) продолжает путь изрядно помятым и обгоревшим, а то и вовсе полыхая на ходу, будто праздничный метеорит...

Ради достижения баланса между скоростью и оснащенностью спецустройствами дизайнеры разложили бонусы не на оптимальной траектории, а в скромной стороне. Если нет желания сбавлять темп, можно с легкостью все апгрейды игнорировать, сделав ставку исключительно на скорость. Впрочем, нет, почему «исключительно»? Устроить сопернику боевое самбо можно и без бочки СБ-200 и масла — просто изрядно толкнув того в бок при попытке обгона. В Mashed это за милую душу — противник улетает в отбойник и долго фыркает, пытаясь прийти в себя. А если вместо отбойника окажется уютная пропасть... Только не забывайте, что то же самое может произойти и с вами (и произойдет, обязательно произойдет!). Memento mori, как любили повторять некие задумчивые люди.



Эти сани едут сами. Борьба за лидерство на ледяном покрытии прекрасна еще и тем, что в комплект оборудования не входит шипованная резина.



Развлечение light

Пожалуй, самым существенным недостатком игры является сверхсвоенравная, абсолютно не воспитанная камера обзора. По мере нашего удаления от соперников она взмывает ввысь, демонстрируя гонку с позиции «heli»; а при близком контакте, наоборот, занимает любимое многими (и удобное, чего там!) положение «chase». Это пусть плавное, но дерганье очень нехорошо сказывается на управлении: иногда просто не видишь следующего поворота (при том, что все они наперечет). Коллеги, так ли уж сложно сконстролить камеру настраиваемой? Да, оба ракурса имеют свои преимущества, но мы, гордые PC-люди, все еще не отвыкли делать самостоятельный выбор.



Такие казусы обычно происходят, когда вы перестаете соображать, чего вам больше хочется — обогнать, расстрелять или хотя бы не нарваться на собственную мину.

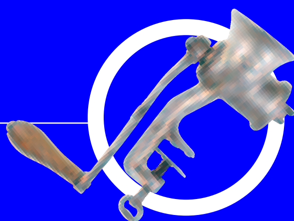
Собственно, тут и остановимся. Эта игра, не слишком далеко ушедшая от shareware-шутих с нашего DVD, способна заставить кровеносные органы работать в усиленном режиме. Но и приедается довольно быстро. Однако, спустя некоторое время, в минуту отдыха и легкой релаксации мелькает мысль: а давай? Сайт игры пестрит выжимками из иностранных мурзилищ: «какая аддиктивная игра!», «за уши не оттащишь!», «захрустишь, не устоишь!». Не верьте. Аддиктивности в Mashed ровно на полчаса. Но стойкое желание потолкаться с заносами на круглой дорожке и побороться за большую нарисованную вазу может вернуться и через день, и через неделю, а то и через месяц после первого знакомства. Разве это плохо по нынешним голодным временам?

«Söldner: Бойцы спецназа»

Söldner: The Secret Wars

Vice City с танками и вертолетами новейшего образца. Другими словами, мечта каждого владельца ПК или игровой консоли... Жалко, страшно недоделанная.

Криминально-тактический шутер



те, кто

ведущий разработчик: Тойт Вайдеманн (Teut Weidermann)
ведущий программист: Маркус Оберраутер (Markus Oberrauter)
арт-директор: Марко Кахель (Marco Kachel)
композитор: Марк Ольбертц (Marc «Plex» Olbertz)
разработчик: Wings Simulations (www.wingssimulations.com)
издатели: JoWooD (www.jowood.com), Encore Software (www.encoresoftware.com)
издатель в России: «Руссобит-М» (www.russobit-m.ru)

сайт игры: http://soldner.jowood.com
платформа: PC
дата релиза: Июнь 2004 г. (в России — июль)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 1400 (рек. Pentium 4 2000), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 8.1b, 4x CD-ROM, 500 Мбайт на жестком диске.

Никто не идеален

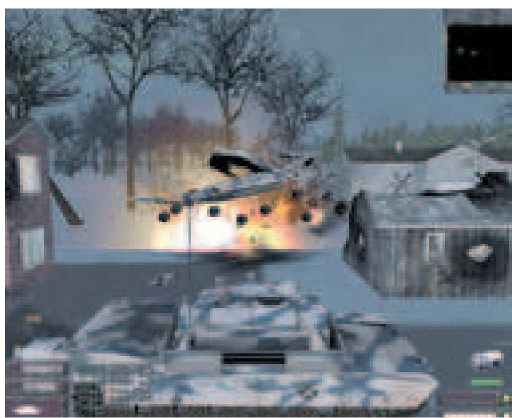
Что получится, если вы соберете на одной карте толпу идиотов и раздадите им оружие армии США (то есть скорее пулеметы и сверхсовременные штурмовые винтовки, нежели «Узи» и шотганы)? Ваш любимый онлайновый шутер на военную тему? Нет-нет, я веду речь об идиотах в клиническом смысле этого слова...

Фраг Сибирский

Вы понимаете, у парней из Wings Simulations не было ни времени, ни желания, ни денег возиться с искусственным интеллектом. Они сдавали в срок командный шутер. В командные шутеры не играют в одиночку. Но поскольку «сингл» уже был задекларирован в качестве одной из маркетинговых позиций, предстояло сделать хоть что-нибудь. И они сделали! В «сингле» Söldner: The Secret Wars искусственный интеллект отсутствует. Но зато есть враги. Они стреляют, перемещаются по территории базы и водят реактивные самолеты абсолютно случайным образом. Это выходцы из психиатрической лечебницы. Разгуливающие по уровням ненормальные с бритвами в руках. Позвольте продолжить мысль... Если помимо огнестрельного оружия выдать вышеупомянутым идиотам танки и вертолеты? Джипы и бронетранспортеры? И сделать всю архитектуру более-менее разрушаемой? Помнится, в одной из книг Роберта Маккаммона захватившие супермаркет психи развлекались тем, что предлагали пойманному герою добраться с первого этажа супермаркета до последнего... А потом устраивали по всему магазину засады с бейсбольными битами, пневматическими молотками и бензопилами. Вот вам довольно удачная модель одиночного режима Söldner. Поменяйте бейсбольные биты на вертолеты «Блэкхок», пневматические молотки — на снайперские винтовки, из которых только президентов убивать, а бензопилы — на танки «Абрамс». Интересная, в общем, у немцев получилась вещица, интересная... А вы говорите: Manhunt.

Большое ограбление поезда

Безумцы на «Абрамсах» — лишь малая часть очарования сольного Söldner (многопользовательский нам абсолютно неинтересен — молодые люди с гранатометами, все как везде). Миссии больше напоминают Vice City, нежели благородный тактический шутер. Убить генерала. Украсть ядерный чемоданчик. Угнать старинный танк. Гангстерский симулятор в военной шкуре!



В прошлом разработчики делали какие-то танковые симуляторы. Любовь к сорванным башням не умирает.

Каждое задание непредсказуемо, как ограбление банка. Параноики и шизофреники AI (параноики в танках, шизофреники — со снайперскими винтовками) сидят в своем осином гнезде и носа с базы не кажут. Мы выбираем задание и климатические условия по вкусу, затариваемся оружием, средствами наземного и воздушного передвижения (легкость, с которой к нам телепортируется какой-нибудь «Блэкхок», заставляет вспомнить процедуру загрузки в «Матрице»), объезжаем базу по периметру, кляня неточные разведданные, планируем ракурс вторжения и путь отхода... И вот готов Коварный План. Мы вламываемся на базу на бронетранспортере, убиваем охранников, поднимаемся на второй этаж, хватаем ядерный чемоданчик, прыгаем в окно (да, очень эффектная опция, с высаживанием стекла головой), пешком добираемся до припаркованного в тени деревьев внедорожника, катим на нем до соседнего городка (деревья подорвем из гранатомета — они упадут на дорогу и явят собой баррикаду для преследователей), там загружаем транспортный вертолет и на нем отбываем в направлении точки эвакуации. Если не справимся с управлением, выбросимся на заранее приготовленных парашютах и приземлимся точно на коммуникатор. Ничего себе планчик?



Если ваш «Абрамс» оставляет за собой огненный след, пора готовиться к путешествию во времени.

В реальности все происходит, как правило, несколько... не так. Мы вламываемся на второй этаж и хватаем чемоданчик. Эффектно кувыркаемся в окно. Вот только где, скажите на милость, запаркован этот чертов внедорожник?!

Малое ограбление поезда

Денег в Söldner нет. Удовлетворение от удачно осуществленной задачи (ну, в общих чертах... эпизода, в котором вокруг нас выписывал дичайшие зигзаги, точно одуревшая от зноя пчела, псих на «Хаммере», в плане не было!) — чисто моральное, плюс призы, какие даже на телевикторине постеснялись бы выдавать. Пулемет с полным боекомплектом за спасение двух ядерных чемоданчиков, трех заложников, разрушение штабного здания и подрыв бензоколонки?! За угон «Абрамса» — «Абрамс» в подарок?!

Кстати, когда колонна Т-90 преследует «Брэдли» по плохой дороге, и этот одинокий «Брэдли», развернув башню, отплевывается, игра обретает всю эпичность ограбления винного магазина. Поменяйте только Т-90 на копов, а «Брэдли» — на толстого итальянца с бумажным пакетом под мышкой...

Вдоволь наигравшись с непредсказуемостью, вы поймете, сколько же всего разработчики Söldner НЕ сделали. Трофейное оружие сдавать на склады нельзя. Вести счет героически убитому, награбленному и взорванному — тоже. Одна карта мало чем отличается от другой, они случайны, хаотичны и по конфигурации больше всего напоминают отпечатки пальцев в полицейской картотеке.

И еще нам дают напарников (из числа освобожденных заложников). AI-идиот хорош на стороне врага (отсутствие мозгов, кстати, не делает человека в танке менее опасным... возьмите на заметку, будущие девелоперы!) — на нашей же стороне он скучен. Даже разрушаемое окружение как начали делать, так и бросили на полпути. Да, в стенах домов можно сверлить внушительные отверстия. Это здорово. Но почему похожая на терку для сыра сторожевая вышка упорно продолжает стоять? И почему нельзя застрелить человека в машине?

Почти Battlefield. Этой картинке — чуть-чуть бы лоска, чуть-чуть полировки... Мы не осознаем, насколько далеко ушли в нынешних играх спецэффекты, пока не лишаемся их.

Диагноз: Слишком Мало Денег. Мы можем порекомендовать вам Söldner только в одном качестве — как инструмент, с помощью которого можно убедиться, какой же все-таки невезучий из вас вышел бы правонарушитель.





Alias

Еще один негр, у которого не получилось.

Шутер от третьего лица



те, кто

ведущий дизайнер: Джей Джей Абрамс (J.J. Abrams)
ведущий программист: Джонатан Амор (Jonathan Amor)
ведущий художник: Алистер Макнелли (Alistair McNally)
сценарист: Брин Фразье (Breen Frazier)
композитор: Майкл Гиаччино (Michael Giacchino)
разработчики: Acclaim Studios (www.acclaim.com), Super Happy Fun Fun (www.superhappyfunfun.com)
издатели: Buena Vista Games (www.bvinteractive.go.com), Acclaim (www.acclaim.com)

www.aliasthegame.com
платформа: PC, PS2, Xbox, GameCube
дата релиза: Июнь 2004 г.

Системные требования

Windows 98SE/ME/2K/XP, Pentium 4 1600, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.1, 4x CD-ROM, 1,2 Гбайт на жестком диске.

Бабаробот

Alias — это в первую очередь телесериал, идущий в не самое лучшее время на ABC. Эдакий, знаете ли, многосерийный «Джеймс Бонд» для бедных. Точнее, той их части, которой мало «Никиты». Там даже свой Q есть. Он не выговаривает половину алфавита, заикается и все время не к месту шутит.

Михаил Бескакотов

Сумей правообладатели отдать весь этот феминистский телетрэш в правильные руки, игра получилась бы забавнейшая. В центре — бой-девица, grrrrl power, гаджеты в пудреницах... Понимаете? Но выбор пал на Acclaim, в которой не принято долго чесать голову. Авторы Alias-игры пошли куда более тривиальной дорогой: напустили серьезности по самое не балуйся. В результате, на хрупкие игроцкие плечи обрушился очередной град из ближневосточных заговоров, боеголовок и нелепых файтинг-сцен, генерируемых полоумным нажиманием на одну-единственную кнопку. Прощай, жестокий мир.

Скажите, как его зовут?!

Вместо легкого, воздушного фарса — хмурые брови суровых генералов ЦРУ, чеканящих брифинги, как будто это не компьютерная игра с рейтингом Teen, а всамделишная боевая операция. Нам тут, понимаете ли, уже не столько годков, чтобы завороженно наблюдать за суровыми военными человеками, читающими по ролям содержимое кнопки «Mission objectives». Тем более что остался молодой муж, 20 лет. А зимой я очень болела, лежала в реанимации, и он бросил работу. Теперь не может устроиться. Или не хочет. Это продолжается уже полгода. Он помогает мне по дому. Но это меня не устраивает. Родные пилят, говорят, чтобы бросала. Зачем, мол, тебе нахлебник. Он что-то пытается искать, но как-то вяло. На работу меня тоже не пускает. Уйти не могу, люблю подлеца. А потом, он ведь меня не бросил, когда болела, ухаживал. Что делать? На пенсию ведь не прожить... Анимация — песня. Мало того что героиня (спецагент Сидни Бристоу в исполнении некоей Дженифер Гарнье, если это кого-нибудь интересует) всегда ходит с выпученными глазами и олигофреническим выражением лица, так еще и прыгает, словно ис-

терзанная артритом макака. Впрочем... смешнее всего она приседает. Расставив в разные стороны локти, которые натурально мешают проходить в двери и постоянно цепляются за мебель. А вот в драке порою случаются вполне себе выразительные па — к примеру, круговой удар скалкой. Да-да, скалка присутствует в инвентаре на правах полноценного холодного оружия.
Отскок-переворот от стен тоже выглядит неплохо, но когда сей маневр находит продолжение в изящной походке паралитика, вас терзает одно лишь желание: немедленно сделать что-нибудь плохое с аниматорами, а поздравительная открытка, которую я получила к Новому году от Инны, была краткой, но емкой по содержанию. Во-первых, я узнала, что она развелась с мужем, а во-вторых — что она лесбиянка. Первым шагом к этому признанию стал ее бракоразводный процесс. Они с Герой жили, выставляя напоказ окружающим свое благополучие: оба пахали и хорошо зарабатывали, на каждого из них было по машине и по ребенку. Но, когда дело доходит до развода, тут уже ничего не скроешь. Я это знаю, как никто другой — сама через это проходила. Тем более что технологически графика для махровой кроссплатформы очень даже на уровне. Не беда, что об этом красноречивее прочего говорит блескучая юбка, в которую вас нарядят в первой миссии. Юбка — она ведь в Alias центр всего.



После падения с такой высоты вам ничего не будет.



Больше секса, больше!

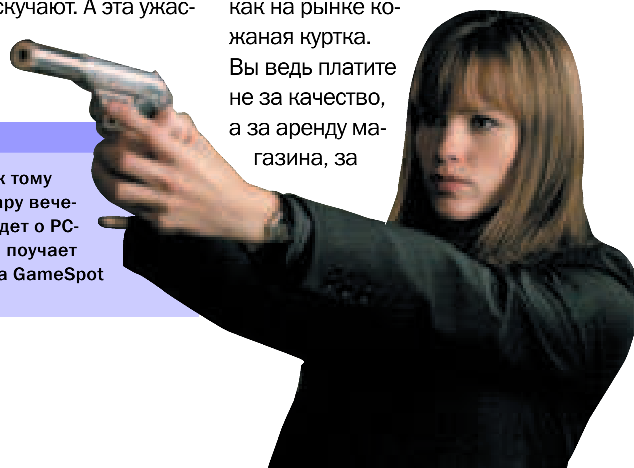
«Повстречались в подворотне как-то раз Люська-филармонщица и...» и далее по тексту. Точнее об Alias не сказать.

It's alive!

И ладно бы графика. Ее отсутствие простительно. Местному спецагенту очень не хватает элементарной женственности. Это фатальный промах. Как, спрашивается, будут ассоциировать себя с Сидни Бристоу тысячи девочек-тинейджеров, составляющих добрую часть целевой аудитории и телесериала, и игры? Обтягивающие комбинезоны из латекса и распущенные рыжие волосы — оно, конечно, хорошо, но когда содержимое комбинезона ведет себя как бревно... И мальчики скучают. А эта ужасная игровая камера? Она отклоняется вертикально лишь на десяток градусов. Первая мысль: чтобы труднее было заглядывать под юбку. Хотя на самом деле, конечно, чтобы облегчить игроку прицеливание. Вот только зачем? Ведь Сидни бессмертна и может часами стоять напротив вражеских пулеметчиков, волшебным образом регенерируясь, пока они перезаряжают оружие. К тому же не ясно, почему мы должны платить 60 долларов за трусики. Поймите, к нам на Украину, в провинцию, качественное белье не завозится вообще, а тем более известных марок с мировым именем. Я покупаю все белье на рынке, и ни разу мне не попалось плохого качества. Поэтому не понимаю тех людей, которые идут на Крещатик в крутой бутик и покупают комплект стоимостью, как на рынке кожаная куртка. Вы ведь платите не за качество, а за аренду магазина, за

Мнение об игре

«Если вы жить не можете без этого сериала, да к тому же обладаете PS2 или Xbox, то посвятить Alias пару вечеров — не такая уж и плохая идея. Но если речь идет о PC-версии, то лучше обойдите эту игру стороной», — поучает покупателей Алекс Наварро (Alex Navarro) с сайта GameSpot (www.gamespot.com). Итоговый рейтинг: 5,5/10.



торговую наценку. Неужели вам не обидно, что на вас наживаются владельцы магазинов? Я не против заплатить дороже за качественную вещь, но в пределах разумного. Так что не надо думать, что если в магазине, значит — качественное, а на рынке — одна дешевка. Вы лучше прочитайте в газетах о результа-

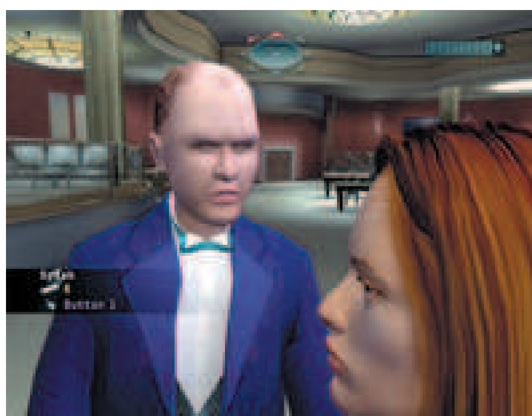


Разожми скорее пальцы, милая.

Гм... Смешно.



Алло, это клуб любителей тяжелых наркотиков?



тах проверок этих магазинов специальными комиссиями. Главного злодея, между прочим, зовут мистер Срак, и это все, что вам нужно знать о сюжете. Который, как утверждают эксперты, уместился аккурат между 19-й и 20-й сериями второго сезона, где злодеи ищут комплектующие для таинственной The Machine, придуманной в пятнадцатом веке сумасшедшим не то румынским, не то итальянским ученым. В общем, беда. Дело усугубляется нудными диалогами Сидни со Штабом. Мало того что эту чудовищную галиматью в Acclaim решили преподносить в неотесанных серых рамках на пол-экрана. Большинство диалогов нельзя промотать! Чтобы вы сполна оценили трагизм ситуации, необходимо сказать, что сотрудники Штаба начинают трепаться друг с другом. Кушайте на здоровье.

Климакс

Справедливости ради стоит заметить, что без интересных находок не обошлось. В самые ответственные игровые моменты откуда ни возьмись появляется дополнительная камера, а экран делится на части — вот вам, дети, еще один ракурс. Что сказать, модненько. Однако и тут следует передать привет криворукости разработчиков, которые и с одной-то камерой справиться не могли как следует. Поэтому каждые два-три года я ухожу от мужей к другим мужчинам, потому что секс больше не приносит удовольствия. Уже три законных брака и один гражданский развалились таким образом. Сначала страсть, сумасшедший секс, потом через 4-6 месяцев потихоньку все утихает, на второй год мне кажется, что душой я люблю гораздо сильнее, чем в начале, а тело — не главное. Но потом обязательно появляется новый мужчина, и я разрываюсь между любовью без страсти и страстью без любви. Страсть всегда побеждает, плавно перерастает в любовь, — и снова все с начала. Но я больше так не хочу. Что мне делать? Это такой закон природы или мое личное «достоинство»? Хороший вопрос, но куда интереснее знать, из какого места растут руки у людей, ответственных в Acclaim за мини-игры. Они то и дело заставляют игрока расставлять три буквы в нужном порядке для взлома непробиваемой компьютерной системы или пять секунд удерживать кнопку для открывания ржавого дверного замка. Ни в какое сравнение с подобными головоломками из Dead To Rights (а ориентировались именно на эту игру) весь этот балаган не идет. 70% респондентов отнесли к женским проблемам низкий уровень жизни, бедность. 42% считают женской проблемой отсутствие надлежащих условий для рождения здоровых детей и выполнения женщиной роли матери. Дискриминация женщин при приеме на работу является также женской проблемой для 10%. Ограниченные возможности для служебного и профессионального роста женщин — это еще одна проблема для 8% опрошенных.

Какого, скажите, пожалуйста, черта вы до сих пор читаете этот бред?..

«Жаркое лето 1943-го» (Weird War: The Unknown Episode of World War II)

Если бы разработчики могли, они сделали бы новый Planescape: Torment. Если бы у лягушек были крылья, они не бились бы задницами о землю после каждого прыжка.

Ролевая игра



Те, кто

ведущий гейм-дизайнер: Павел Смыла (Pawel Smyla)
ведущий программист: Мацей Валашек (Maciej Walaszek)
ведущий художник: Михал Новак (Michal Nowak)
звуковые эффекты: Лешек Бржден (Leszek Brzdek)
разработчик: Mirage Interactive (www.mirage.com.pl)
издатель в России: «Руссобит-М» (www.russobit-m.ru)

сайт игры: http://weirdwar.techland.pl/en
платформа: PC, Mac
дата релиза в России: Июнь 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 433 (рек. Pentium III 800), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.1+, 8x CD-ROM, 1,8 Гбайт на жестком диске.

Съестся

Когда за пределами нашей необъятной у кого-нибудь образуются излишки чего-нибудь, что продать не удается (или за продажу могут посадить), оно везется в необъятную, где поджаривается, перчится и фасуется. Оно может быть органикой, неорганикой или программным кодом, главное — чтобы хорошо шло под пиво. Очень, очень много общего у игры «Жаркое лето 1943-го» («от создателей Another War!») с кремниевыми чипсами и сушеными кальмарами!

Николай Третьяков

Зонги ВИА «Тайм-Аут» тоже хороши под множественное пиво, поэтому незатейливый юмор игры в великорусский недокультурный контекст пересаживал лично участник перформансов на Северном полюсе, исполнитель незабвенного хита «Я люблю кататься» Минаев, Александр (он же Зирнбирнштейн, Акакий Назарыч). Глыба, матерый человечище, он не только знает язык варшавских и краковских подворотен (это надо уметь — перевести фразой «У тебя не хватает бабла на эту шнягу» ее польский эквивалент), он еще собственно... гм... речно все-все озвучивал, рычал, говорил басом и фальцетом, но в основном сбивался почему-то на уголовный такой тенорок («немецко-фаашистские мужчинки»). Перед подобным «подвигом гусляра» меркнет даже «Годзилла» в обстоятельном переложении культового под множественную водку (причем в определенных, весьма специфических, кругах) Саши «Чихпых» Тележного.

Сортирно

Тот, кто находится в неадекватном геймплею «Жаркого лета» («ЖЛ») состоянии (то есть в сиську трезв и прямосидит перед своим ПК в одиночестве, без толпы потеющих дружбанов), вначале может испытывать робкую надежду на то, что перевод является этаким палимпсестом, под которым скрывается истинная красота, могущая усладить сердце ролевика. Со всей уверенностью заявляем: нет, не скрывается и не усладит, пусть и медбинты в «ЖЛ» страсть как похожи на аналогичные из Planescape. Лучше бы диалоги были похожи, и мы в данном случае имеем в виду не их содержание (куда уж там!): диалоговое окно в «ЖЛ» при переборе реплик или действий постоянно закрывается; чтобы задать другой вопрос пробегающему мимо арапу, придется снова и снова щелкать на него (на арапа) правой клавишей. То же самое относится и к гальюну на подводной лодке: «отлить», «какнуть» и прочитать надписи на стенах в один заход даже не мечтайте.

Дефекация и смежные темы вообще явились для создателей и толмачей «ЖЛ» неиссякаемыми (а то!) источниками вдохновения: подводный нужник набит полезным барахлом (чего там только нет); из города Эль-Буахаха, в который мы пришли на подводной лодке, без туалетной бумаги не выйти (подлец суперагент-боцман провернул пионерлагерный трюк с пургеном); из рыночного торговца торчит кабачок. Фрейдист с гнилым мозгом обвинил бы авторов как минимум в незрелости (застревании в анальной фазе без надежд перейти к генитальной — из простых арапов общаться можно только с «мужчинками»). Конечно, копрофилия была свойственна даже некоторым великим людям (Дж. Джойсу, Т. Паркеру, М. Стоуну, В. Сорокину), но не она их сделала великими: нужно, чтобы было интересно, нужно вызывать у читателя, зрителя, игрока движение мысли. Вот в Fallout 2, одной из игр, на которые (по словам



Как и положено людям в униформе, герой со товарищи позируют на фоне трупов арапов.



Снежки для бросания в перископ Das Boot почему-то сами собой образуются внутри иглу.

ее авторов) пытается походить «ЖЛ», про золотые часы было смешно — игрок задумывался о том, как часы попали в выгребную яму, и вдруг вспоминал фильм Квентина Т. (целых два движения мысли!). Что мы имеем у поляков? Просто овощ, просто у арапа, просто в жопе. Смешных реплик, квестов (объяснить технологию экстракорпорального хранения овощей, подарить бедолаге плетеную корзинку) — не дождетесь. Лучше смейтесь, друзья, т.н. «здоровым» (пивным) смехом.

Да, и то, что дедушка Фрейд называл «оральной фазой», тоже оказало на игру могучее влияние: матросы бунт подняли? — конечно, по пьянке; что делает Хассан в оазисе тайком от Фатимы? — нажирается, естессно; что наш герой изрекает при заходе в очередной населенный пункт? — «Где здесь можно накатить?», само собой. А капитан Гюнтер гонит самогон, как же без этого. Не хочется занудствовать, но придется почти повториться: алкоголизм и его поэтизация были свойственны многим великим людям (Вен. Ерофееву, Ф. О'Брайену), но сами по себе еще не...

Натужно

Добрые онлайн-борзописцы еще в Another War (предшественнице «ЖЛ») находили влияние «Монти Пайтона», никак не меньше. Дескать, юмор в игре — «bizarre», но, типа, тонкий такой, британский. Ни черта подобного, в обеих играх — просто ссылки на нечто столь зацитированное, что одно его упоминание само по себе развеселить вряд ли способно. В «ЖЛ» мы узнаем, что всех немцев зовут Ульрихами, — ну и? Всем, решительно всем на свете известно, что всех австралийцев зовут Брюсами, русских — Василиями, а украинцев — Мыколами. И что с того? Наш герой ничего вразумительного Ульрихам сказать не может



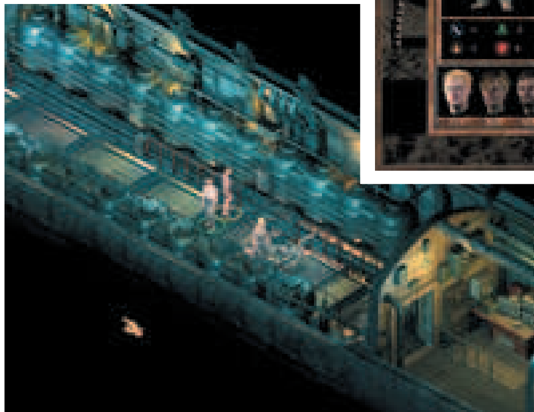
Типичная для «Жаркого лета» беседа: долгая, непристойная и бессмысленная.

(«Оно и понятно, что ничего не понятно»), даром что параметр «Умище» у него запредельный. Или вот Желтая Подводная Лодка (ЖПЛ) — она давно является «нашим всем» для столь обширного круга граждан (кто только не ходит сейчас на концерты сэра Пола!), что недостаточно просто притянуть ее в игру за уши (да еще указать в качестве game feature, что стыдно) — нужно ж как-то обыграть, господа-паны. А то трехметровую пробоину заделывать не надо, а лодку красить — непременно, и смотрите, чтобы в правильный цвет! И

ладно бы мы измазали ее зеленой краской, а капитан рассердился, что не желтой, — нет же, игрокам опять предлагается «смеяться полчаса» над заранее известным анекдотом.

Польские товарищи хорошо знают, что пиво отупляет; они очень постарались, чтобы все въехали в местные шутки. Выдающий квоты на вылов рыбы Ладен бен Осама безо всяких оснований начинает рассказывать картофельным горе-контрабандистам, что имен в его семье только два и они даются через поколение. Как если бы этого было недостаточно, приходится переспрашивать: «Значит, твоего сына зовут... Осама бен Ладен?» Ведь кто-то мог не догадаться и подумать, что его зовут Фрэнк Заппа!

От таких бесед и необходимости двигаться по сюжету игрок сбегает в пустыню, где абсолютно бесполезно искать суфиев и арабского дедушку Заппы (реально, кстати, существовавшего): там водится тривиальнейший джинн, а по «разнообразным и тщательно прорисованным» (если бы!) локациям, вытянув руки на манер классических зомби, нарезают круги солдаты из Afrika Korps в компании с ядовитыми змеюками. Последние норовят укусить за пятку на 10 hit points и упорно не хотят гибнуть от пуль. Казалось бы, ролевая система должна раскрываться с лучшей стороны в полевых условиях, и, вроде бы, умения и некоторые специальные способности в «ЖЛ» действительно работают (в частности, способность заставить союзников сражаться интенсивнее), но наши напарники, по умолчанию околачивающиеся вокруг героя, при попытке отрегулировать их поведение в бою (заставить, например, самостоятельно искать мишени) начинают нагло манкировать битвой. К счастью, поведение противников тоже далеко от вменяемого, а на их трупах всегда много вещей, даже слишком, поэтому обшаривание утомительно. Но барахло — эликсиры для лечения, «наборы инструментов» для ремонта на глазах изнашивающегося оружия (даже если это «исключительный» (exceptional) РПГ-«Люгер», увеличивающий силу) — востребуется немедленно, так как арапские бомбисты, ассассины и пр. набегают толпами и забрасывают партию такими исторически несовместимыми вещами, как лейденские банки (погибель ликстрическая) и «коктейль Молотова» (погибель огневая). От танцующих зикр людей спасает только широкий солдафонский ремень с функциями пояса из Diablo II (похожесть на который, вы не поверите, тоже была в планах разработчиков «ЖЛ»).



Во время пребывания в подводной лодке музыкальным сопровождением должна быть песня про YMCA (Young Men Christian Association).

Опять кода?

Методичное (приманил-прибил) изведение мешающих пройти радости не приносит; возможно, потому что совершается ради выполнения не менее тоскливых квестовых задач. Безобразие это — еще не заполучив верного верблюда Леона, самому уподобиться вьючному животному и таскать по пустыне чужой ковер. И никакой возможности перекинуться словом с напарником: «лучший друг человека» (героя) немецкий дезертир Иоганн не встревает в разговоры, как незабвенный Морте, предпочитая изредка кропать сомнительного достоинства «мемуары», и вообще не имеет даже отдаленного сходства с такими колоритными персонажами, как Минск/Бу и Сулик/кость. Матрос Ульрих еще хуже — устойчиво молчит и при попытке пообщаться убегает от курсора. Этот NPC нанимается не по результатам личного собеседования, а после разговора с герром кальюном — голем, не иначе. Остается предаваться раздумьям: зачем протагонисту, бразильцу норвежского происхождения препятствовать подчиненным Гиммлера в их планах растревожить и использовать в корыстных целях древнюю мумию? Единственный стимул — узнать, не засунули ли немцы (то есть поляки) в мумию кабачок (и к нему тринадцать стульев в придачу).

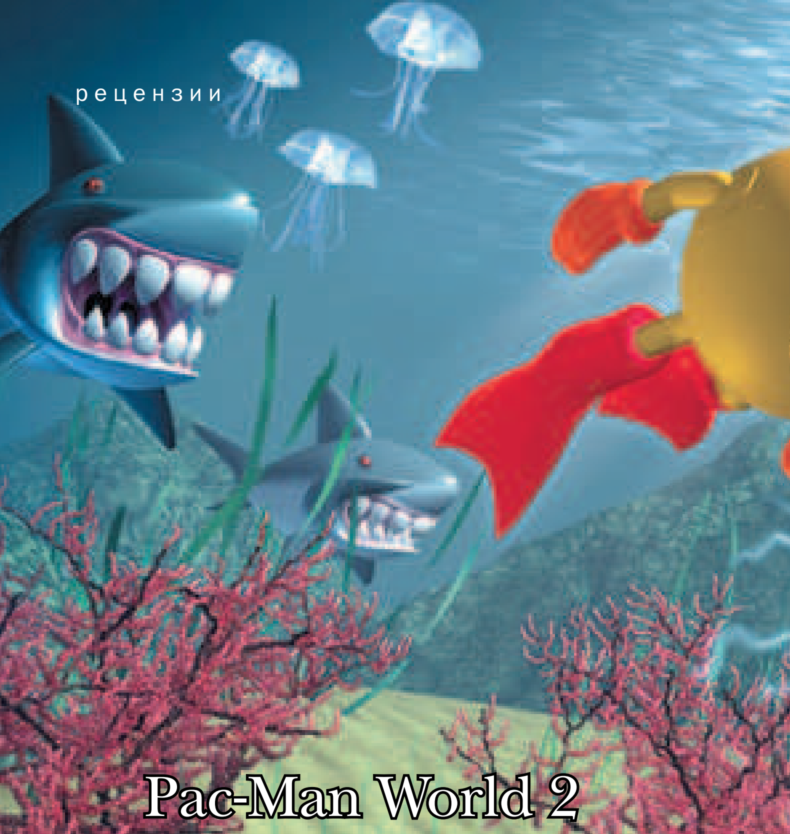


Если такие головные уборы увеличивают харизму, то природная харизма некоторых деятелей, должно быть, является отрицательной величиной.



Сейчас придется тащиться за желтой краской...

На своей родине игра имела успех в силу приверженности Weird War к фантасмагорическому стилю сериала про овчарку с четырьмя танкистами и фильма «Как мы с другом развязали Вторую мировую». У нас, наверное, тоже продастся, но по другой причине: вкусившим Kreed все божья роса и жареные акриды. А вот в Америке игра выйдет после основательной доработки, и отчего-то думается, что это будет «доработка вверх», а не «доработка вниз», заключающаяся в шпиговании игры MoFo-логическим «есть-говорить».



Безобидный трехмерный платформер. В нем куда больше от Соника и Марио, нежели от Пакмана. Бонус-уровни с традиционными лабиринтами вызывают искреннее недоумение — там новый Пакман смотрится дико, точно помещенный в старую аркаду покемон.

Аркада



Те, кто

главный разработчик: Гил Колгейт (Gil Colgate)
главный программист: Роман Шарнберг (Roman Charnberg)
арт-директор: Винс Джоли (Vince Joly)
композитор: Яс Ногучи (Yas Noguchi)
разработчики: Namco (www.namco.com), The Bitmap Brothers (www.bitmap-brothers.co.uk)
издатель на Западе: Hip Interacive (www.hipinteractive.com)
издатель в России: «Руссобит-М» (www.russobit-m.com)

сайт игры: www.pacmanworld2.com
платформа: PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube
дата релиза: Июнь 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 500 (рек. Pentium 4 1500), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 9.0b, CD-ROM, 500 Мбайт на жестком диске.

Жизнь, смерть, пицца

Увивающийся вокруг Пакмана мерчандайзинг всегда внушал мне искренний ужас. Зачем приделывать колобку нос и рудиментарные конечности?! Зачем одевать его?! Зачем громоздить вокруг Пакмана горы и водопады, если он питается точками и живет в лабиринте? Фраг Сибирский

С Pac-Man World 2 (PMW2) явно что-то напутали. Не знаю точно, виновны ли в этом сотрудники самой Namco или же постарались офисные крысы The Bitmap Brothers, но на все призывы клавиш, кнопок, рукояток и крестовин игра реагирует с заметным опозданием. Западные коллеги именуют это «слегка неотзывчивым управлением».
Извините, но в аркаде управление не бывает неотзывчивым слегка.
В результате с клавиатуры в PMW2 играть нельзя, а с геймпада хоть и можно, но с огромным трудом. Если герой из ночного кошмара разносчика пиццы отстает от вас ровно на одно действие, страстным объятьям геймплея никак не отдаться. Данный текст для любого вменяемого человека должен представлять чисто теоретический интерес... Куда вы? Не в магазин ли?! Опомнитесь!!!

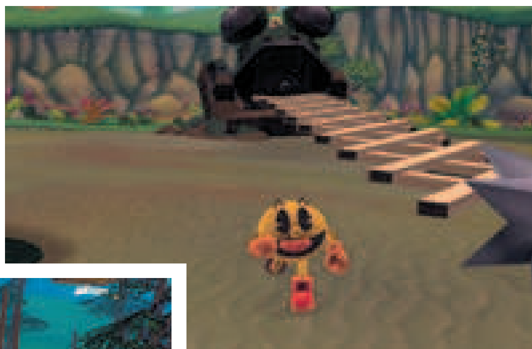
История с привидениями

Собственно Pac-Man я считаю самой совершенной игрой из когда-либо созданных. Тот, первый, оригинальный, вышедший в 1980 году на игровом автомате, так и остался непревзойденным в категории «графика + звук + геймплей + идея» в любом жанре на любой платформе. Это далеко не просто примитивный лабиринт, желтые точки, ущербный кружок и стилизованные привидения. Нет, друзья, это фрагмент из жизни иной цивилизации, мерцающий в черной дыре. Потусторонний звук, который раздается, когда наш милый лангольер наезжает на точку, может дать фору гипнотическому ритму наступающих пришельцев из Space Invaders. И стратегии выживания в лабиринте — бесконечное множество вариантов; о гамбитах, блицах, дебютах и эндшпилях Pac-Man написаны толстенные книги.

Если вы хотите серьезно заняться лабиринтом, отыщите эмулятор того самого игрового стационара и того самого Pac-Man (желательно девственную японскую версию Puckman). Только там можно отведать свирепую, первобытную сложность игры и наркотическую притягательность таблицы ее рекордов. Вы убедитесь, что каждое движение в лабиринте рассчитано до миллиметра, что жадность губит искателя приключений вернее пули, что месть сладка и что телепорт-канал, соединяющий правую сторону лабиринта с левой, не зря зовут Дорогой Жизни.
А вот пятидесяти с лишним вариаций на тему (в том числе Ms Pac-Man, Pac-Mania и уж тем более Pac-Attack) опасайтесь как огня. Pac-Man с новыми правилами, добавленными объектами или, упаси боже, измененной конфигурацией лабиринта — это уже не величайшая аркада всех времен, а несбалансированное детсадовское развлечение. И звук! Ни в коем случае нельзя трогать звук! С подкрученным звуком не случится погружения в боевой транс, необходимого для выживания на уровнях выше двадцать пятого.
Единственное, с чем разработчики могут играться сравнительно безболезненно, это графика. Я не против Pac-Man в 3D в принципе... Вот разве что все эти полигоны и яркие краски не хочется повесить на стену. В них нет той строгости композиции и скромного обаяния примитивизма, из-за которых экран игрового автомата походил на иной мир, увиденный под микроскопом.

Точки над городом

В Pac-Man World 2 очень мало собственно Pac-Man. Да, здесь стоит оригинальный игровой автомат (сделанный, между прочим, совершенно похабно — убили графику, и управление тоже ЗАПАЗДЫВАЕТ), а отдельные бонус-уровни предлагают нам лабиринт в виде сверху, Пакмана и привидений... Но в целом это типовая трехмерная аркада совсем о других (банальнейших) вещах.
Namco всегда славилась своими компиляторскими инстинктами. Помните Dead To Rights? Сдается мне, что, не будь на свете контор Sega, Konami и Nintendo, в Namco никогда не сумели бы сделать ни одной трехмерной игры.
В PMW2 Пакман умеет напрыгивать на врагов сверху, как Марио, и катиться на них, как Соник. Более того, он способен летать по начертанным в воздухе траекториям, как это делали герои давней игрушки Nights: Into Dreams на Sega Saturn. Вулканический, лесной, ледяной и пасторальный этапы столь же типичны для платформера, что и сцены в ночном клубе, тюрьме и на кладбище в сагах про подставленных полицейских. Дизайн восемнадцати уровней — цепочка цитат. Боссы и сноубординг из Sonic Adventure, подводные заплывы из Mario 64, гигантские деревья Pandemonium, плюс фантасмагорическая битва с привидениями за штурвалами голубых субмаринок (у самого Пакмана субмаринка, конечно, желтая) а-ля Crash Bandicoot.
Все воплощено в фирменном стиле Namco, — крадем только красивое, но скорее удавимся, чем раскатаем лишнюю текстурку. Самое, наверное, дикое — то, что эта аркада физически потребляема. Ее можно одолеть, несмотря на фокусы с управлением и камеру-террористку, и от прохождения этого можно получить определенное удовольствие. Компиляция? Да. Но многое здесь сделано не хуже, чем в цитируемых играх, а кое-что даже и лучше.
И последнее. Мне не удалось найти НИ ОДНОГО упоминания о первой части Pac-Man World где бы то ни было. Не знает ли кто-нибудь из дорогих читателей, в чем кроется гнусная тайна? Откуда цифра «2» в названии? С нетерпением ждем вашей подсказки.



То, что у Пакмана появился нос, как у Буратино, и ручки с ножками, — целиком заслуга художников Midway, американского сеятеля игровых автоматов Pac-Man. Под действием каких препаратов находились художники, до сих пор не выяснено.



О господи, ну где же мы видели эти летающие платформы?..



Как нехорошо воровать эпизоды с мертвых платформ! Поменяйте точки на колечки. NiGHTS?

Мнение об игре

«На фоне всех этих ярких текстур монохромный сферический характер как-то теряется. Может, Namco поискать себе новое тотемное животное?» — убивает в себе Пакмана Филип Шарп (Philip Sharpe) с сайта LoadedInc (www.loadedinc.com).





Spider-Man 2: The Game

Еще один убогий ПК-релиз. Эти коновалы взялись адаптировать не кино, но консольные версии игр по кино. И это уже тенденция.



Пиксель-хантинг-аркада

Те, кто

ведущий разработчик: Скотт Лаинг (Scott Laing)
ведущий программист: Чэд Гулбис (Chad Goolbis)
арт-директор: Джейсон Гэри (Jason Gary)
сценарист: Родни Гибс (Rodney Gibbs)
композитор: Ноэль Габриэль (Noel Gabriel)
разработчик: The Fizz Factor (www.thefizzfactor.com)
издатель: Activision (www.activision.com)

сайт игры: www.activision.com/microsite/spider-man
платформа: PC
дата релиза: Июнь 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 600 (рек. Pentium 4 1000), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 9.0b, CD-ROM, 850 Мбайт на жестком диске.

Не без урода

Смелый Человек-паук,
Ваш сосед и лучший друг!
Ваш сосед и лучший друг,
Делает все, что может паук...
Спайдермен,
Спайдермен!

Фраг Сибирский

Хочу открыть вам страшную тайну. Журнал Game.EXE НЕНАВИДИТ КОМИКСЫ. Да! Он их не понимает, не различает и, в общем, боится. Супермена, скажем, на дух не переносит. Бэтмэна встречает истерическим визгом. При виде Хеллбоя падает в обморок. Но наибольшую ненависть ваш любимый журнал питает к Человеку-пауку.
Потому что игры про него делали лучшие люди игровой индустрии...

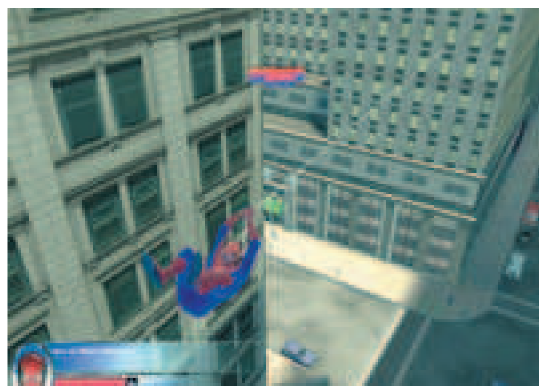
Несчастливый конец

Кто может забыть гениальную версию от Neversoft для первой PS? Ее порт и по сей день остается одной из лучших аркад на ПК вообще. А могучий сиквел от Treyarch, портированный без огонька, но вполне компетентно? Одна картинка чего стоила! Негероическое лицо Питера Паркера вы могли наблюдать на каждой второй странице .EXE. Он даже на Игру года, насколько помню, замахивался.
Ура, все наши страхи позади. Ибо ныне между кинопроизводством и игровой индустрией есть договоренность: не портировать больше консольные игры по лицензии, а разрабатывать для ПК мерзкие, сирые, убогие Особые Версии, которые перестают притворяться играми уже после второго уровня.
Сначала такому обращению подвергся Shrek 2 (см. прошлый номер), а теперь вот Spider-Man 2. На этот раз мы не будем кричать, срывая голос. Мы просто погрустим.
Да, и если вам был нужен лишний повод приобрести Xbox — вот он, родимый.

Щелчок

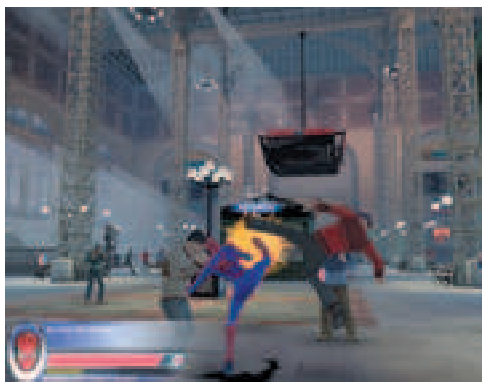
Эх, где же вы, ребятушки из Fizz Factor... Так хочется заглянуть в ваши близко посаженные глазки!
Spider-Man 2 (ПК-версия) управляется одной клавишей мыши. Левой. Если навести курсор на уголовника, появится опция «Драка». Если навести его на повисшую в воздухе паутинку — Человек-паук совершит перелет. Если навести на Правильную Стену — Спайди к ней прилепится. Да-да, это он. Пиксель-хантинг.
Разработчики отказались от свободы воздушных пере-

движений, от великолепных драк, от метания произвольных объектов, от всего, что делало игры про Спайдермена играми про Спайдермена... Они отказались от всего этого





Камера во время мотания туда-сюда на паутинках размещена очень толково. Как у Рэйми и на консоли. Случайность?



Стоим. Стреляем.

Эпичность карате-приемов зависит, кажется, от частоты кликов. Таким образом получается... танцевальная игра! Главное в бою — чувство ритма.

в пользу управления по одному клику.
И ладно бы это было удобным! Тогда бы в Spider-Man 2 (ПК-версия) играли хотя бы несмышленые дети. Но нет. Замышлен удар ногой в голову противника, неточно наведен курсор — и Спайди обнаруживает себя прилепленным к стене под неудобным углом. Чья это идея, кстати, намертво крепить Спайди к вертикальной поверхности всеми четырьмя конечностями? И не менее крепко лепить к спине несчастного камеру? То есть, находясь на стене, невозможно отыскать курсором очередную паутинку и улететь. Остается либо карабкаться незнамо куда, либо падать. Тоже незнамо куда.
В Xbox-версии между тем можно наблюдать Человека-паука, без всякого напряжения разгуливающего по стенам на своих двоих. Эх...

Интермедия

Смелый Человек-паук,
Ваш сосед и лучший друг!
Ваш сосед и лучший друг,
Делает все, что может паук...

Осьминожка

Spider-Man 2 на консоли — свободная игра на манер GTA, в которой Спайди летает в свое удовольствие по городу и выполняет задания. На ПК — набор обрывочных галлюцинаций на тему одноименного фильма.

На игру хоть сколько-нибудь походят первые два уровня, в тюрьме и банке, которые мы видели в работах супергероического направления много тысяч раз. Потом начинается издевательство. Так называемые «бои с боссами» — курам на смех. Во время сражения с Носорогом вы стоите в сантиметре от противника и спокойно ждете, когда он соизволит накопить ход и сорвется с места. Просто так вы его ударить не можете. Одно из преимуществ контекстно зависимого управления — разработчикам ничего не приходится мотивировать. Нет пиктограммы — нет действия. Нет проблемы... По соображениям все того же пиксель-хантинга Спайди не может одновременно двигаться и стрелять (кидать предметы). В битве с Мистерио мы стоим стойма и терпеливо целимся булыжником. Мистерио не менее терпеливо висит на одном месте и ждет, когда мы в него попадем. Игра в поддавки? Неаркадная аркада? Движок и город от консольной версии, правда, остались. Красивые. Spider-Man 2 (ПК-версия) выглядит совсем как комикс, и во время перелета между зданиями (даже по клику мыши) дух изрядно захватывает.
Впрочем, разработчики не преминули от города избавиться. Они раздробили его на летающие острова и подняли в воздух. Серия уровней в мире Мистерио — работа либо гения, либо идиота. Там нужно перебираться из одного конца парящего архипелага в другой, кликая на заметных лишь в самый последний момент паутинках. Если упасть вниз, Спайди восстановят на противоположном краю пропасти. Нет, все-таки не гения...
Дальше — заброшенный склад, доктор Октавиус, титры. Такие девелоперы, как Fizz Factor, свои игры не заканчивают. Они просто перестают их делать. Иногда в момент, когда иссякает киноматериал. Чаще — просто под настроение.

Мнение об игре

«Когда ты избиваешь врагов, они выбывают из реальности. Дурацкий эффект полупрозрачности! Просто мод «Спайдермен в Матрице». Вся игра выглядит СКУЧНО и БЛЕКЛО, как с технической, так и с артистической точек зрения...» — судит Джефф Герстман (Jeff Gerstman) с сайта GameSpot (www.gamespot.com). Рейтинг: 5/10.





«Крид: Битва за Савитар»

Долгожданное продолжение шутера-легенды.

Бурутальный FPSЪ



Те, кто

руководители проекта: Дмитрий Рекман, Руслан Савинов
ведущий программист: Дмитрий «AND» Андреев
ведущий художник: Руслан Савинов
продюсеры: Алексей Матвеев, Виктор Колыхалин, Владимир Николаев
разработчик: Burut Creative Team (www.burut.ru)
издатель: «Руссобит-М» (www.russobit-m.ru)

сайт игры: www.burut.ru
платформа: PC
дата релиза: Июнь 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 1000, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, 8x CD-ROM, 1 Гбайт на жестком диске.

Бритва и Санитар

Было страшно и жутко. Лапотно было, топорно, тапляпственно. А как стало? — поинтересуется пытливый читатель. Да никак. Математические люди верят, что движение от отрицательных величин к нулю — дело, несомненно, позитивное. Навстречу свету, вроде того. Правда, как мы помним, свет иногда оказывается вовсе не светом, а…

Вурмонд Хсиутт-Мухин

Тот ли случай? И да, и как бы нет. Супротив прошлогоднего оценочного Нуля-с-Хвостиком нынешняя горбушкина «пара» — несомненная «нобелевка». Многое переосмыслено, пересмотрено, а кое-где и — давайте уж всю правду — перекроено. Но бродить, смотреть, прищуриваться (искать, иными словами, улучшения) следует как можно осторожнее. Чтобы не испортить обувь. Или не свалиться в чан с радиоактивными помоями. А на редких привалах можно коротать досуг, прислушиваясь к разговорам незнакомых людей.

Я русский бы выучил

Забавен англоязычный форум «Бурута», особенно в той своей части, где про «Крид». Один иностранный спартаковец, к примеру, так жаждал продолжения, так жаждал, что не выдержал и заказал русскую версию Battle for Savitar, чему незамедлительно посвятил тему дня. Поднялся ажиотаж: «Ну как там, как? Рассказывай же!» — накинулись на него другие интуристы. Подивившись на картинки, комьюнити мужественно решило, что назрела предпосылка перевести чудо на американский — чтобы играть по полной, понимать повестку пленума, читать дневники мертвых космонавтов и др. и пр. («Нет боле сил терпеть до запаздывающего европейского релиза!») Тут же нашлись энтузиасты, и образовалась инициативная группа по перекройке соответствующего файла под международные стандарты. Стартовое меню оказалось

разгадано влет: тута load, тама save, а вот это, снизу, — форменный quit. (А ведь когда-то предки этих учили великий и могучий, чтобы познакомиться в оригинале с гг. Достоевским и Толстым, Львом Николаевичем. Какова темпоральная ирония.) В общем, на международной арене все обещает быть сказочным. Издатель (в лице увитой жухлыми лаврами Acclaim) блаженно слюнявит пальцы и предвкушает купюрно-чековый listopad...

А что у нас?

А в медвежьем углу сети Интернет с кошерностью напряженка. Хлебнувшие некогда первой (так пронумеруем ее!) части в своем большинстве наотрез отказываются повторять шаманский опыт. Из-за смородиновых кустов звучат не очень уверенные возгласы, дескать, может, полегчало? Или хотя бы повеселело, да? Но и те пока пребывают в некотором замешательстве: стоит ли прыгать в ту же воронку во второй раз?.. Впрочем, говорят, есть и такие, кто уже не в силах остановиться, ибо, оттрубив от заката до забора прошлый (Первый, Единственный, Настоящий!) «Крид», жаждет все новых и новых приключений в полюбившейся Подсолнечной системе. Хотя... количество таких balls of steel издали легко принять за статистическую погрешность. Самый же правильный и массовый игрок, сиречь казуал (который при выборе у лотка руководствуется исключительно мнением бывалого офени Сереги да глянцевыми издательскими «Ты записался?»), брал, и весьма охотно. На него вся надежа, остальное не важно. Именно тут и кроется секрет умопомрачительного (как утверждают знающие люди) «экономического чуда», продемонстрированного этим enfant terrible'мЪ росигропрома. Потому, знать, и аддон подоспел так споро — кует железо ясный лесоруб.





Смерть андроида. Если бы весь геймплей был так же ярок и звучен, как разрыв энергетической гранаты, в мире бы всерьез заговорили, что у русских появился свой Клиффи Би.

Назарий Феофелактович. Реликт, чудом уцелевший после той чудовищной пьянки на Плутоне.

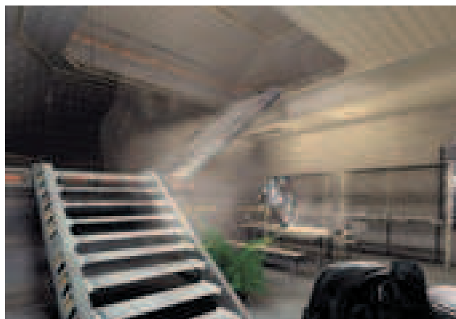
Мы бодры, веселы...

Как нетрудно догадатся, «Бурут» вновь пытается донести до человечества историю о его возможном будущем. Что-то про далекий космос, про возвышенное и неимоверное. Потому и не будем — чтобы не лишать удовольствия! Заметим лишь, что это типа-приквел, в котором события развиваются чутка раньше, чем. Вы, верно, хотели знать, что будет потом? — Всему свое время, порожденная буйной фантазией вселенная только начинает набирать обороты. Причем по всем фронтам — возьмем, допустим, графику. Улучшения в нью-«Криде» по сравнению с былым пролетом дизайнерской мысли видны даже без мелкоскопа. И не беда, что уровни по-прежнему напоминают подъезды многоэтажек. Или учебно-производственные цеха ПТУ (как если бы Стэнли Кубрику, царство ему небесное, вдруг захотелось сделать ремейк «Путевки в жизнь»). Просто здорово, что новые текстуры уже не вызывают былого негодования. Даже если упереться в них носом, краска на стенах не станет мутней. Да и монстрам ниспослана благодать в виде продвинутой физической модели, известной как rag doll. Теперь отведавший игроцкого гнева трупик умеет неприкаянно дергать всеми своими лапками, пока душа его отбывает в лучший из миров. А бездыханное тельце можно запинать туфлей за шкап. Или даже спустить с лестницы — никто слова не скажет. Если совсем повезет, страдальцы разлетятся врассыпную от взрывной волны. Правда, КРОВИЩА, которая поначалу густо покрывает пол и стены, очень скоро тактично высыхает и дематериализуется. То же самое приключается с битым стеклом и иным сором. Зато разные кресла да коробочные штабеля отныне живые и настоящие — легкий бордельеро в рамках отдельно взятой декорации гарантирован. За трогательную попытку вытащить именитый брэнд KREED из контркуль-

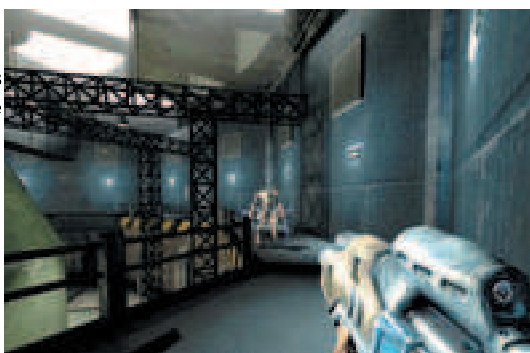
турной бездны дизайнеры-программисты достойны сдержанной похвалы.

...but it sounds like bubble-gum

И только. Все благие помыслы по традиции растворяются в плейгейме. Никаких чудес на данном поприще не могут продемонстрировать и куда более маститые выдумщики: подвиги героев-астронавтов жеваны-пережеваны всеми кому не лень уже не одну тысячу раз, и в этом казане с закисшим суслом очень нелегко нашарить что-нибудь стоящее. Но даже те, кто в меру своих плинтусных запросов лояльно воспринимают извечные трансформаторные мегабудки и базы-колонии, заново испытают в «Криде» некоторые «поведенческие» трудности. За что превыше всего мы ценим шутеры? Правильно, за shooting. С упреждением, уклонением, с обходами и обхватами, с перцем-солью в хвост и гриву. Но то редко кем достижимый Олимп. Вот ведь какое дело... Во время тутошних дуэлей я почувствовал себя как-то странно. Не возникло ни малейшего желания делать strafe! Везде это происходило само собой, в рамках инстинкта виртуального самосохранения. Но «Крид» как-то парализует желание маневрировать и проявлять чудеса изворотливости. Мы с чудищем просто глядим друг другу в глаза и с одинадцати шагов обмениваемся ленивыми шлепками черешневыми косточками из бортовых орудий, пока у одного из нас что-нибудь не закончится (терпение, здоровье, воля к победе, патроны, водка, батарейки, спички, сало, трудовой договор, дизтопливо...). Это одна из немногих игр, где не AI пытается потешить иллюзией хитроумия, но самого участника событий каким-то волшебным образом норовят низвести до планки прямодушного чудика.
Помимо прочего, любая встреча с гадиной сопровождается горделивой бурутовской «фишкой» — всеохватывающим «заблюриванием» при помощи красного пятна в рыло. Думается, что человек, привнесший в игру этот будоражащий кровь момент, не понаслышке знал, каково это, когда в объектив присылают гнилой помидор. И постарался как можно точнее передать игрокам столь волнительное ощущение (спасибо, что отключаемое). А так — стопроцентный успех!



Страшное реактивное оружие. Даже если попал в стену, считай — победил. Такой вот rag doll.

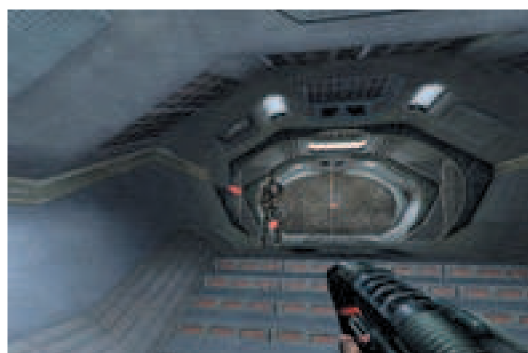


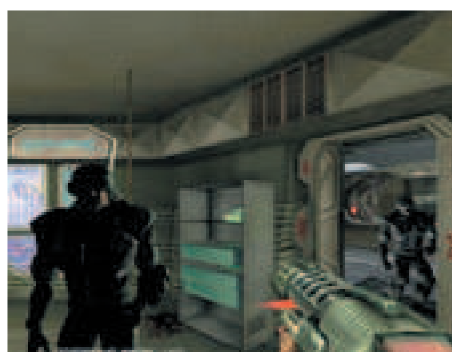
Инопланетный оккупант уже не успевает ознакомиться с устройством котельной на захваченной космической базе. Грядет возмездие.

Примирение с реальностью

И что мы имеем в сухом остатке после вдумчивой экскурсии? Не много. Продукт изобилует комнатами, куда совсем не тянет заходить, и предметами, к которым нельзя (да и не за чем) притрагиваться. Продукт славен подавляющей драйв стрельбой по людям, зверям, андроидам и (особенно) турелям. Продукт состоит из заданий, на чье выполнение очень жалко тратить все, что только поддается растрате: пробраться в лабораторию, запустить генератор, найти ключ, получить доступ к, спасти товарищей из, взорвать все на. Любой шутер требует того же? Наверное. Но некоторые разработчики еще и пытаются это хоть как-то оправдать. А здесь... Не спасают ни улучшенные текстуры, ни дерганье умерщвленных рокеров с Марса, ни коробки из-под космической обуви, летящие из-под ног. Ведь сути этим не скрыть — продукт слишком крепко прибит к полу идеями, которым давным-давно (задолго до второго Unreal) пришло время кануть в выгребной яме вечности. Или это и есть яма? Ужель та самая... Пора, пора падким до наживы издателям скорректировать политику дистрибуции подобных игр на родине. В сторону пущей социальной ответственности, как диктует новая эпоха. Например, раздавать диски с бортов на площадях райцентров во дни народных гуляний. Организованно источать в местах массового скопления прогрессивно-лояльной молодежи. Распространять (не стесняться) в качестве специального предложения в круглосуточных магазинах, наряду с сигаретами без фильтра и иными приятными бонусами. А там, глядишь, и заграница поможет. Если захочет.

Разработчики не слукавили и тут — вентиляторов в аддоне стало куда меньше. Пока не вышел еще один аддон, у бесстрашных рыцарей будущего есть шанс побросаться на них с лазерными шотганами.





Улыбочку, вас снимает HyperSnap!

те, кто

#03 (2004)

Фарук Йерли (Faruk Yerli)

Crytek Studios

В этом номере дружественная девелоперам рубрика «Те, кто» гостит у необычной немецкой команды. О первом и единственном на сей день проекте этого коллектива .EXE изрядно пошумел в майском номере. Игра нетипичного для Германии хай-класса от едва поднявшей голову компании, возглавляемой тремя братьями с непривычными для берегов Рейна имяфамилиями. Создатели Far Cry, основатели Crytek Studios — семья Йерли у микрофона.

Семья будет довольна

Обычно мы сами представляем наших героев, но нынешний случай — особенный. Не дать собеседнику замолвить слово о ячейке общества, виновной в появлении сахарного FPS-леденца Far Cry, было бы неучтиво, даже странно…

Один за всех

Фарук ЙЕРЛИ: Привет, «Икзи». Нас трое, наша фамилия — Йерли (Yerli). Давайте по порядку: Цеват (Cevat), президент Crytek, 26 лет; Авни (Avni), финансовый директор, 34 года; и я — Фарук (Faruk), директор по маркетингу, 33 года.

Game.EXE: Так вы не тройняшки? Жаль…

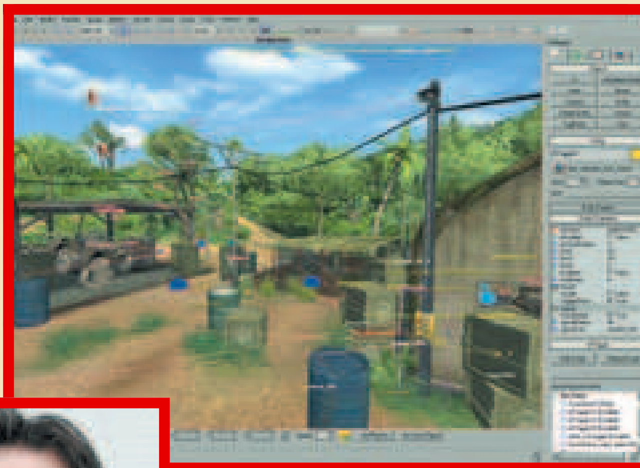
Ф.Й.: Нет-нет. На самом деле мы очень разные. Цеват изучал экономику, но он наш главный технарь и идейный вдохновитель. Авни, судя по диплому, инженер-строитель. У него великолепная бизнес-интуиция, а также исчерпывающее знание юридической стороны игроиндустрии. Авни ведет Crytek через хитроумные пороги легального бизнеса и занимается стратегией фирмы на макроуровне. Что касается меня, то в свое время я отдался экономике, поэтому мой удел — бизнес и маркетинг, а также (как видите) связи с общественностью. Моя задача — сделать все возможное, чтобы о Crytek узнали даже тюлени Заполярья.

.EXE: Как давно вы в индустрии?

Ф.Й.: Еще со времен «Коммодора-64». Мы отважно (и безуспешно) пытались сделать что-то свое еще в 1986 году.

.EXE: За восемнадцать лет до первого мирового релиза… Ничего себе!

Ф.Й.: Да, вот так. Считайте, что мы копили опыт и собирались с мыслями. Экшен, стратегии, аркады, файтинги — любая пройденная (или просто увиденная) игра логически разбиралась по кирпичику, предавалась анализу и критике. Ну а мечты об идеальной ПК-игре впервые объявились на горизонте в районе 1995 года… восемь лет назад…





Фарук Йерли.

.EXE: Говорят, совместный бизнес разрушает дружбу. Помноженная на такой солидный временной пирог, вероятность сего ужасающе велика. Есть ли конфликты в семье Йерли?

Ф.Й.: Не согласен! Семейные отношения невероятно прочны: с самого начала мы знали, что рано или поздно будем работать вместе, единым звеном. Что касается разногласий, они с легкостью решаются волшебной цифрой «три». Когда братьев трое, это невероятно удобно: каждый высказывается по проблеме, большинство побеждает, а оставшийся в одиночестве обязан принять решение семьи с уважением. Это святое правило, мы никогда не изменяем ему.

.EXE: Кроме вас, нам известен лишь один пример успешного семейного игростроительства. Французы Гильмо (Guillemot), четыре брата, хозяева Ubi Soft. Похоже, именно сейчас они ставят мир на колени. Интересно, вы похожи?

Ф.Й.: Надеюсь, да. Как мне кажется, Гильмо используют схожее разделение труда: один отвечает за «железо»: джойстики, рули, оргтехнику; второй занимается стратегией и финансами; третий двигает издательское направление; четвертый руководит разработчиками. Что-то в этом духе, да! Им повезло, они стартовали раньше, и нам придется работать значительно быстрее, если мы хотим, вслед за Ubi, стать новым европейским чудо-девелопером и юбер-издателем.

.EXE: К слову, какие планы лелеет семья Йерли для Crytek?

Ф.Й.: Сейчас у нас в команде пятьдесят человек. Ситуация строго контролируется бизнес-планом, мы выпустили первую игру вовремя и, кажется, с немалым общественным резонансом. Следующая ступенька лестницы в небо — два параллельных проекта (уже в работе), одновременно и только собственными силами. Это, конечно, удваивает степень риска, но является абсолютно неизбежным шагом, если мы хотим развиваться агрессивно.

Идея Far Cry родилась благодаря массовому увлечению пейнтболом.

.EXE: То есть времени «на жизнь» будет еще меньше. Отсюда вопрос: есть ли жизнь за бортом индустрии?

Ф.Й.: Естественно. Слово «жизнь» не синонимично слову «работа». Футбол, сквош, фитнес-зал помогают сбросить напряжение. С другой стороны, самую большую радость я получаю в кругу семьи, особенно в объятьях маленькой дочери — недавно ей исполнилось два годика. Ну, вы понимаете, да? В нашем деле важно не зацикливаться на работе и не отрываться от жизни, знать, что помимо бизнеса есть что-то еще. Я постоянно держу в голове один факт, некогда извлеченный из аналитической статьи: количество разводов в игроиндустрии во много раз превышает соответствующие цифры по другим отраслям IT-бизнеса. Пугающая информация, ребята.

Райский старт

.EXE: Мы слышали, что идея Far Cry возникла весьма любопытным образом...

Ф.Й.: Да, было забавно. Все началось с Цевата — он съездил на Мальдивы и потом долго не мог прийти в себя, бредил каждым днем отдыха, мучил нас одами белому песку и голубому небу. В конце концов его сублимация так глубоко обосновалась в наших черепах, что идея сделать шутер-на-островах показалась весьма привлекательной. Собственно, мы единогласно решили поделиться цеватовской радостью со всеми заседающими в четырех стенах бедолагами.

.EXE: Тогда мы должны поклониться Цевату в пояс за то, что он не поклонник Финляндии. Или, того хуже, экспедиций на Северный полюс. Бррр!

Ф.Й.: Мнда... В таком случае мы действительно могли бы разродиться игрой об Арктике. Географическая тематика имеет определенное значение, но в первую очередь игрока увлекает идея. Без стройного и оригинального видения, что именно вы хотите сказать, игры просто не будет.

.EXE: Какими инновационными качествами, с вашей точки зрения, обладает Far Cry?

Ф.Й.: Как директор по связям с общественностью, я могу перечислять их целыми днями. А если серьезно... В первую очередь — искусственный интеллект. Гибкий, оригинальный, необычайно находчивый в тех довольно свободных рамках покрытого джунглями острова, который мы смоделировали. Тактик не так много, но даже мы не знаем совершенно безопасного способа пройти игру от края до края. С точки зрения графики превосходство Far Cry очевидно. Напомню хотя бы о таких очень правильных, въедливых мелочах, как ослепление прямыми лучами солнца и постепенная акклиматизация зрачка к резкому изменению уровня освещенности. Звук? Динамическая система сопровождает все возможные действия игрока и реагирует на изменяющуюся боевую обстановку. Это я о музыке.

.EXE: Можете ли вы сравнить Far Cry с другими FPS-фаворитами — DOOM 3 и Half-Life 2?

Ф.Й.: Вопрос не слишком этичный с точки зрения ответчика, и спасибо за комплимент. У нашей игры есть характер, собственный стиль, настроение, отличное от D3 и HL2. Думаю, основная разница лежит в районе AI: оба конкурента слишком явно используют тонны скриптовых событий. На премьерном просмотре они выглядят фантастически хорошо, но потом (скажем, при перезагрузке уровня) становятся утомительны, ожидаемы, невыразимо скучны. Иногда их хочется промотать: вам ведь знакомо это чувство?

.EXE: Абсолютно.
Ф.Й.: Значит, мы настроены на одну радиочастоту. Что касается технологической точки зрения, оба наших соперника смотрятся крайне сексуально... Хотя, к нашей великой радости, им еще только придется доказывать свою состоятельность, тогда как мы уже греемся в лучах славы и пожинаем плоды хорошей работы.
.EXE: То есть у вас нет претензий к собственному детищу?
Ф.Й.: Серьезных? Нет. Думаю, мы превосходно воплотили в жизнь первоначальную задумку — особенно для команды с минимумом опыта и пустым портфолио.
.EXE: Просто из любопытства: в какой части Far Cry мы не сможем отличить виртуальный остров от настоящего?
Ф.Й.: Хороший вопрос. Я не решусь забегать слишком далеко — ибо не Азимов, но скажу, что через пять лет мы увидим игры с грамотно воплощенной в жизнь технологией рейтрейсинг (raytracing). И — я не открываю Америки: каждому «ньюбу» известно, что рейтрейсинг — следующий большой шаг в графических технологиях.
.EXE: Пять лет — это много для девелопера?
Ф.Й.: И да, и нет. Мы делали игру три года. Для казуала это целая жизнь, для большой игры класса Far Cry — обычный срок вызревания.
.EXE: Какой этап разработки игры занял наибольшее количество времени?
Ф.Й.: Несомненно, дизайн уровней. «Рыбы» были испечены очень быстро, зато отладка и доводка локаций до безошибочного состояния отняли много времени, сил и энергии. Мы были обязаны убедиться, что AI адекватно реагирует в данных декорациях, персонажи не проваливаются в тартарары и не забредают слишком далеко (учитывая довольно свободную пляжную атмосферу большинства уровней).
.EXE: Crytek спустя три года и один сверхуспешный проект — что изменилось?
Ф.Й.: Три года назад сторонний наблюдатель увидел бы банду в меру одаренных индивидуумов с количеством боевого дизайнерского опыта, способным уместиться в спичечном коробке. Сегодня мы та же команда талантливых гомосапиенсов, но уже с солидным опытом изготовления компьютерной игры класса «AAA». Первого класса! С набором опыта риск провала существенно уменьшается, оценка перспективности проекта становится более адекватной. Конечно, тертые команды костенеют, часто останавливаются на достигнутом — и это минус. Но покамест мы больше обретаем, чем теряем.
.EXE: Сможете набросать схематику прогресса Far Cry для наших читателей?
Ф.Й.: Думаю, да. 1) Дизайн-документ. 2) Прототип: содержит все характерные черты будущей игры на функциональном уровне. 3) Промежуточные версии: конструирование основных игровых механизмов и приведение их в рабочее состояние. 4) Альфа: feature-список фиксирован, в игре есть все, что будет в релизе, пусть с ошибками, но есть. 5) Бета: версия без ошибок класса «А» и «Q», шоу-стоппер. 6) Финальный мастер. Победа!
.EXE: Сложно ли молодому разработчику удержаться в запланированных временных рамках?
Ф.Й.: В случае с игрой уровня Far Cry — невозможно. Сроки очень относительны, речь идет либо о скорости, либо о качестве выделки. Никто не способен предсказать, долго ли открывается что-то новое. Вы либо занимаетесь этим, либо повторяете уже проделанный другими путь — и руководствуетесь их прикидками.
.EXE: Интересно, что сказали об этой жизненной философии в Ubi Soft?
Ф.Й.: Философия им до лампочки. У нас был сложный конфликтный момент, когда издатель настоял на сроке в шесть (или чуть больше — не помню) недель, а мы его успешно провалили. Да, мы превзошли самих себя, сделали очень интересные элементы геймплея, но нас все равно не простили. Потому что до сих пор Ubi Soft не имела опыта создания «AAA»-игры внешней студией с минимальным девелоперским опытом.



Авни Йерли.





Студия Crytek не удивляет наличием пальм, моря и пляжа.

Курсы повышения квалификации

.EXE: Есть ли в том мораль для наших читателей?

Ф.Й.: Терпение, терпение, сто раз терпение. Проект никогда не идет так, как вы запланировали изначально. Оценки почти всегда ошибочны. Например, мы отвели три месяца на поиски издателя — и убедились в их оптимистичной идиотичности. Почему? Все просто: решение об установлении отношений принимаете не вы. Вписывайте хотя бы шесть месяцев на поиски публикатора, дорогие русские девелоперы! И потом, сейчас почти невозможно заинтересовать издателя просто идеей или даже дизайн-документом. Нужна демо-версия продукта, предъявляющая парадные стороны геймплея и прелести графической оболочки. Наконец, лучше всего ловить паблишеров на известных мировых выставках и конференциях: E3, ECTS, GDC, Games Convention. Только там можно встретиться с людьми, непосредственно принимающими решения.

.EXE: Вернемся к полученному вами опыту. Раз теперь вы способны более адекватно оценивать рынок, что вы ожидаете от грядущих шутеров? Над чем будут работать FPS-дизайнеры мира?

Ф.Й.: В первую очередь — физическая модель. Кроме того, искусственный интеллект никогда не достигнет отметки «завершено».

.EXE: Сложно ли бороться за человечность AI?

Ф.Й.: Выстрел в висок. Искусственный интеллект — Святой Грааль игродевелопмента. Им он и останется на веки вечные. Главная проблема моделирования AI заключается в наделении его способностью к обучению. Что сделали мы: вручили каждому вояке Far Cry банк поведенческих шаблонов, из которого он и черпает вдохновение. Военно-островную идиллию нарушает контакт с игроком, звуковой или визуальный, вызывающий соответствующую реакцию NPC. Плюс способность ошибаться: если игрок незаметно отполз или надежно спрятался в кустах, противник будет утюжить (или просто исследовать) место последнего контакта.

.EXE: О'кей. В какую же сюжетную яму, как подсказывает ваш FPS-опыт, будут катиться шутеры?

Ф.Й.: Слишком большой нырок в историю отнимает у шутера ту самую часть, где стреляют. Прыжок в будущее неизменно вызывает отрыв от реалистичности, а значит, и, в определенной мере, идентификации игрока с протагонистом. Думаю, в ближайшем будущем в мире FPS будет актуален хай-тек, передовые современные технологии ведения войны.

.EXE: ...Что частично подтверждается переходом славной серии Battlefield к современности. И вашей следующей игрой — Far Cry 2. Не так ли?

Ф.Й.: Как вы понимаете, я не имею ни малейшего права проронить хотя бы слово по этому поводу.

.EXE: Зайдем с другой стороны: как вы относитесь к сиквелам?

Ф.Й.: Позитивно. Сиквелы нужны и хороши, но только если их делает та же команда, что занималась оригиналом. Само собой, таким образом я не опровергаю, но и не подтверждаю слухи о Far Cry 2.

Привет от Уве

.EXE: ...Зато Уве Болл (надеемся, читатели еще не забыли кинотему 5-го номера? — **Прим. ред.**) нам уже наболтал всякой всячины!

Ф.Й.: Гм... Очень мило с его стороны.
.EXE: Как в Crytek относятся к кинотрэшевому небожителю, кстати говоря?
Ф.Й.: Уве – прекрасный продюсер. Со своей стороны Crytek сделает все возможное, чтобы качество будущего Far Cry-фильма не оказало негативного влияния на наш замечательный франчайз.
.EXE: Вы видели его картины?
Ф.Й.: Да. Они мне понравились, даже несмотря на тот факт, что жанр хоррора мне ни в коем случае не близок.
.EXE: Чем могут быть полезны друг другу кино- и игробизнес?
Ф.Й.: Компьютерная игра вполне способна поделиться с широкоэкранным искусством идеями, сценариями и даже визуальными технологиями. Думаю, Far Cry окажется неплохой основой для киноблокбастера – помимо жесткого экшена и бодрой смены декораций здесь есть место импровизации и маневру.
.EXE: Насколько сложной может быть адаптация игры для широкого белого полотна?



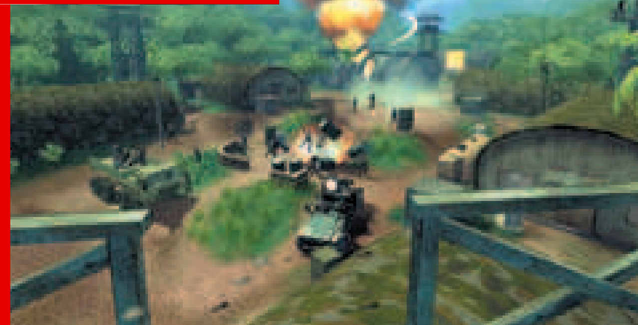
Ф.Й.: Зависит от самой игры. Если она тупа, прямолинейна и невзыскательна, ее экранизация может невзначай впитать в себя все эти неприглядные качества.
.EXE: Какой фильм вы хотели бы лицензировать для компьютерной игры?
Ф.Й.: «Семь» Дэвида Финчера (1995).
.EXE: Любимая киноадаптация?
Ф.Й.: «Лара Крофт». По-моему, игра стоила свеч.
.EXE: Можно ли говорить о связи кино и КИ-индустрии в будущем?
Ф.Й.: В финале они могут слиться во что-нибудь большое и светлое. Например, интерактивное кино.
.EXE: Но не велика ли пропасть между ними?
Ф.Й.: Пропасть существует в головах – и это обидно. Если я говорю знакомому, что занимаюсь разработкой КИ, он обязательно задаст обычные вопросы: как давно, сколько сделали. Если ответить честно: «Одна игра, три года», собеседники реагируют неадекватно, удивляются длительности наших трудов, даже не верят! Большинство не задействованных в игробизнесе людей автоматически недооценивает количество усилий, вложенных в производство «просто, черт дери, игрушки». Заблуждение обидное и несправедливое. Думаю, СМИ следует уделять больше внимания позиционированию КИ как серьезного бизнеса с большими оборотами и огромной аудиторией. Ведь он таков и есть на самом деле!

Сделано в Германии

.EXE: ...При этом консольный рынок становится почти что колоссом.
Ф.Й.: ...А еще это VIP-зона для девелоперов. Заниматься разработкой продуктов для ПК легко и просто, если вы не собираетесь делать лицензионную игру, а полагаетесь на собственную смекалку. С консолями гораздо сложнее: для начала разработчик обязан приобрести Developer Kit у фирмы-производителя приставки, лицензию на производство, которая стоит несколько тысяч евро. Crytek сейчас имеет права на PS2 и Xbox, но у нас недостаточно человеческих ресурсов и опыта для мультиплатформенной работы. Поэтому Far Cry: Instincts делает сторонняя команда.
.EXE: Сложно ли создать девелоперскую команду в Германии?
Ф.Й.: Не сложнее и не легче, чем везде. Не думаю, что есть серьезные отличия от России.



Цеват Йерли.



.EXE: А достаточно ли кадров в вашей стране?
Ф.Й.: Увы, нет! Поэтому мы были вынуждены нанимать сотрудников по всему миру и работать удаленно (от себя заметим, что в команде Йерли, причем в штатном, «не удаленном», варианте есть даже русские (точнее – украинские) девелоперы. – **Прим. ред.**).
.EXE: То есть сделать достойную игру в Германии сложно?
Ф.Й.: Если у вас есть деньги – нет. В противном случае процесс окажется крайне болезненным... Впрочем, еще сложнее будет найти издателя и заключить с ним договор на обоюдовыгодных условиях.
.EXE: Каков средний бюджет «немецкой игры»?
Ф.Й.: Я бы предпочел не национализировать игропроизводство: есть игра



Спасение рядового Йерли родными братьями.

определенного класса и есть соответствующий бюджет. Шутер масштаба Far Cry будет стоить в районе от пяти до восьми миллионов евро, где бы он ни был запущен. Исключение могут составлять лишь страны Восточной Европы, где зарплаты ощутимо ниже.

.EXE: Ваше печально знаменитое столкновение с полицией и «софтверной охранкой» — каковы они, органы борьбы с пиратством в Германии?

Ф.Й.: Полицаи из BSA пытаются выглядеть более важными, чем они есть на самом деле. При всех амбициях специалисты этой организации не обладают даже базовыми знаниями в лицензировании программных продуктов. По большому счету они считают КИ-девелопмент странной девиацией большого Шервудского леса по имени Интернет. Но мы такие же честные производители, и тоже живем с продаж собственных продуктов!

.EXE: В России в компанию могут ворваться люди в масках и с автоматами, уложить сотрудников на пол, даже потоптать. Как себя ведут соответствующие немецкие службы?

Ф.Й.: Как и подобает обычным человеческим особям: в меру тупо, редко осмысленно, почти никогда — интеллигентно. Эти ведомства щедро накачиваются деньгами гигантов вроде Microsoft: полицейские успешно осваивают денежные транши, но время от времени вынуждены устраивать публичные расправы, шоу для налогоплательщиков и корпоративных боссов. К несчастью, как одни из немногих молодых и успешных мы оказались в сфере их пристального интереса.

.EXE: То есть, простите, за русский уголовный жаргон, беспредел?

Ф.Й.: В некотором смысле и в законных рамках. Что легко, учитывая относительную сырость статей о нарушениях в области компьютерного права, плюс возраст судей. А судьи ведь кто — 50-60-летние пережитки прошлого, которым очень сложно разобраться даже в идее бизнеса той или иной молодой компании. В большинстве таких случаев судьи не понимают предмета рассмотрения — и принимают сторону могущественных мира сего.

.EXE: Все та же печальная картина... Затронул ли переход на евро немецких разработчиков?

Ф.Й.: Стоимость разработки выросла, но для жителей новой Европы ситуация изменилась не слишком.

.EXE: Может ли Европа всерьез соревноваться с японскими и американскими девелоперами?

Ф.Й.: Японский рынок ориентирован преимущественно на консоли, тогда как США и Европа до сих пор удерживают ПК и консоли в сбалансированном состоянии. По нашим оценкам (и по этой самой причине), «белые» рынки будут развиваться быстрее восточных — даже несмотря на обширность аудитории последних.

.EXE: И наконец: способна ли Европа догнать компьютерный шоу-бизнес американских коллег?

Ф.Й.: Естественно. В Европе тоже живут человеки, причем не такие закормленные и обленившиеся, как в Североамериканских Штатах.

.EXE: Вашими устами — да мед бы наливать, Фарук. Спасибо за интересные ответы! И — успеха с процветанием вашему дому (буквально)!

Ф.Й.: Ну что вы, вам спасибо. Всем читателям «Икзи» — первосортный дойче-салют!

Беседу вел Александр Вершинин.

Ехай, ехай



За играми вроде Driv3r будущее, это понятно. Решительно настроенный мужык, с визгом паркующий свой «Мустанг» возле оружейного магазина, способен вытащить на своих плечах практически любой КИ-мусор. Жаль, что в Reflections это тоже поняли — и с грохотом и чистой совестью завалили пешеходную часть игропроцесса, как подсказывает «НОМ», к чортям собачьим.

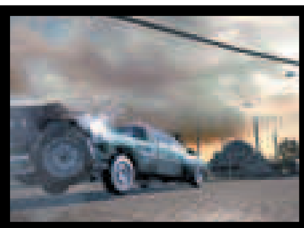
Я не лошадь

Досадно! Водители, конечно, тот еще народец. Их повадки до конца не изучены и порою заставляют содрогнуться разумного человека. Но коль увлеклись социальными метафорами, надо и честь знать! Когда ваш скуднополигональный шофер-под-прикрытием вылезает из-за баранки и начинает бороть зло на своих двоих, натурально хочется плакать. Анимация цельнодеревянная. Особенно бег наискосок и, так сказать, прыжки. «Пушки» — из рук вон. Куда, любезные, подевались издательские миллионы? Стрелять неудобно и, следовательно, не хочется. Да, общее для PS2 место. Но все же. Куцее автоприцеливание спасает ситуацию лишь отчасти. Опциональный вид от первого лица облагородить мерзкий тир тоже не в состоянии. Collision detection, простите мой французский, примерно как у «Крида», только еще хуже: принять позорную смерть можно от тихо-мирно стоящей бочки. И это с учетом того, что на консолях не бывает патчей. После пешеходных упражнений до лампочки становится

Driv3r

www.driv3r.com
жанр: Автоэкшен
платформа: Sony PlayStation 2, Microsoft Xbox, Nokia N-Gage, Game.EXE PC
разработчик: Reflections Interactive (http://driver.gtgames.com)
издатель: Atari (www.atari.com)







любой сюжет. И поделом ему. Многочисленные видеоролики срежиссированы так, будто в кадре постоянно находится Майкл Мэдсен. А Мэдсена нет. Нету Мэдсена, хоть убей! Блеклое варево из всяких бандитских глупостей заставляет напрягаться слишком редко, но вполне метко. «Держи пушку. Если ты не коп, ты замочишь этого ублюдка». И — вы не поверите! — «не коп» нажимает на спусковой. Кто вспомнит, откуда уведена эта сказочная во всех отношениях сцена?

Форсунки

На этом, однако, хулу придется свернуть. Потому что автомобильная составляющая Driv3r достойна платиновой статуэтки размером с грузовик «Камацу». Никакой реалистичности, все по-взрослому: амортизаторы с экстремально глубоким ходом, разбегающиеся во все стороны пучеглазые горожане и специальная кнопка на геймпаде, предназначенная для трогания с адской пробуксовкой. «Дымит резина — .».— и дальше в полном соответствии с контекстом. Даже колхозный французский грузовичок ведет себя как заправский американский родстер 70-х годов, нужно только утопить педаль в пол и неосторожно дернуть руль в сторону. Придорожные столбы с рекламой Nokia обеспечивают вам увлекательный слалом, а петлистые городские ландшафты вводят в состояние абсолютного водительского экстаза. А мотоциклы! Вскарабкавшись по пешеходной лесенке на железнодорожную эстакаду в Майами, вы спрыгиваете на эффектном whelee уже где-то в районе седьмого круга рая. Отдельная песня — неспешные «пятнашки» по набережной. Желательно под запущенный в бесконечный круговорот восемнадцатый трек из Bugsy Mix диджея Хобота (штатная музыка подобрана со старанием, но все равно никуда не годится). Миссии? Только сюжетные. Они требуют виртуозного обращения с баранкой и молниеносного ориентирования в трафике. Под рукой всегда находится кнопка «Restart». Нажимать ее приходится более чем часто. Первый «Драйвер», старая школа, все дела. Приходится мириться! К тому же к вашим услугам набор высокооктановых driving-режимов, самый главный среди которых — survival, развлечение для настоящего мужыка со стальными нервами. В сравнении с ним все катера, погони за грузовиками и прочая сюжетная чепуха кажутся ненужным дополнением. Без полноразмерного «сингла», конечно, «пацаны бы не поняли», но, если откровенно, место ему где-нибудь в дальнем ящике девелоперского стола, вместе с возможностью режиссировать из пройденных миссий минифильмы, показушной кинематографичностью и Мишель «Bitchy» Родригез.

P.S.

Если вам нужно пальцем показать, то – да, Driv3r обязателен к приобретению. Но лучше осенью и для ПК, где патчи иногда все же спасают ситуацию.

Сила ума

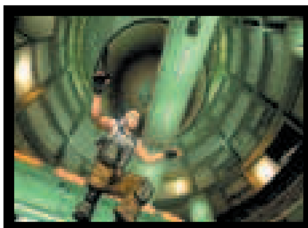


Что греха таить, шутеры от третьего лица на PS2 принято лепить по одному на всех незамысловатому шаблону, где дрожащей от пьянства дизайнерской рукой прописано немного пазлов с ящиками, кривое прицеливание и обязательно как можно более бессмысленный сюжет. На наших глазах происходит обыкновенное чудо: Midway затягивает потуже свой штангистский пояс и рвет опостылевший шаблон пополам.

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

http://psiops.midway.com
жанр: Экшен
платформа: Sony PlayStation 2, Microsoft Xbox, Nintendo GameCube
разработчик: Midway (www.midway.com)
издатель: Midway (www.midway.com)







Инмоушн

Для чуда не пришлось продавать душу дьяволу и брызгать кровью христианских младенцев где ни попадя. Хватило лишь одной грамотно реализованной «геймплейной особенности». Не сказать, что она нова или гениальна. Но выписана на «отлично». От души. Дело в том, что главный герой — виртуозный телекинетик. Движением руки перемещает по воздуху мебель, врагов и, если хотите, выталкивает Psi-Ops в высшую лигу. Забавляться с перемещением всего и вся можно часами. Благо, физический мотор Havok прикручен на совесть. К вашим садистским услугам есть даже полнофункциональная, прямо как в Far Cry, ragdoll-анимация персонажей! Все это в который раз заставляет поверить в бездонность ресурсов PS2. Можно выстраивать нагромождения из ящиков для преодоления особо высоких стен или заборов. Можно метать чугунные трубы в недругов с летальным исходом. Самих же недругов тоже можно (и нужно!) околачивать о стены самым беспощадным образом. Или поднимать в воздух, чтобы затем расстреливать из шотгана выразительным дуплетом. Да мало ли что еще взбредет в вашу больную голову! Psi-Ops хороша тем, что разрешает действовать творчески. В ней нет никакой нелинейности, уровни прямые, как кишка, но одну и ту же битву при известном умении можно буквально срежиссировать на лету десятком различных способов. Оприходовать всех неприятелей разом, запустив в толпу бочку с горючим? Или, выглянув из-за угла, схватить за горло ближайшего и, зажигательно повертев безвольной тушкой в воздухе, раскидать массовку, словно кегли? Фантазируйте.

Solid gold

Телекинезом, понятное дело, не ограничивается. По ходу сюжета (который, надо заметить, не так уж плох для sci-fi-экшена) вас будут настигать флэшбэки из далекого школярского прошлого, когда преподаватели в Пси-академии носили афро, а возможность взрывать взглядом вражеские головы казалась чем-то недостижимым. С каждым наплывом приходит новая способность. Дистанционное зрение, Mind Drain... Продолжать?

Под конец игры в памяти воскреснет все, что нужно ультимативному пси-воину в борьбе с Адской Корпорацией Mindgate (shake it, ага). А за спиной всегда будут верные (как водится, до определенного момента) помощники. В частности, женщина undercover, вооруженная тактическим мышлением, огромным бюстом и талантом находить выход из любой затруднительной ситуации. Или же верная M16, которую — ура! — удобно и совсем не грех использовать по назначению, благодаря вменяемой системе прицеливания. И о врагах. К вашим услугам полный спектр демонов, начиная с такого милого и знакомого спецназа и заканчивая жужелицами размером со взрослого гиппопотама. Последние очень любят целоваться взасос со смертельным для партнера исходом — испытайте на себе, не пожалеете. Боссы! Самые настоящие, те, которые не стесняются кидаться в вас огромными огненными шарами и 18-колесными бензовозами и вообще вести себя в полном согласии с духом и буквой классических видеоигр восьмибитной эпохи. Словом, все в Psi-Ops замечательно. Вот только коротка она до неприличия. Впрочем, в определенных кругах это считается скорее достоинством.

P.S.

В какую точку будет нанесен следующий удар? Какую припарку готовит для несвежего жанра TPS Midway в частности и трудолюбивые PS2-разработчики вообще? Мы не знаем. Сюрпризы – это так приятно.

Темная сторона

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay

www.riddickgame.com
жанр: 3D-шутер от первого лица
платформы: Microsoft Xbox
разработчик: Starbreeze AB (www.starbreeze.com)
издатель: Vivendi Universal Games (www.vivendiuniversal.com)





Xbox обделен можно, это общеизвестно. К тому же большая часть его хитов — т.н. кроссплатформа, с которой прекрасно справляется и PS2. «Если разницы нет, то зачем платить больше?» Да, конечно. Так успокаивают себя поклонники секонд-хэнда.

Управление гневом

Достойные внимания эксклюзивные игры у «ящика» можно сосчитать по пальцам одной руки. К ним относятся энергичные до фиолетовых искр из глаз Crimson Skies: High Road to Revenge и Project Gotham Racing 2. И еще, пожалуй, ворох спортивных симуляторов на вкус любой степени извращенности. Или вот только что увидевший свет триллер The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay. Он будет пребывать в статусе «Xbox only» как минимум до поздней осени. Можете мне не верить, но одного этого вполне достаточно, чтобы бросить все дела и помчаться в лавку за еще одной приставкой.

Потому что «Риддик» вышел роскошный. Кинематографичный (в лучших традициях sci-fi 90-х), неторопливый, напряженный, правильный. Сколько вы помните игр, начинающихся с препровождения главного героя в тюрьму особо строгого режима под торжественно гуляющие по экрану титры? То-то. А еще Вин Дизель. Нельзя не любить это крайне обаятельное бревно незаурядных актерских способностей (особенно когда дело касается виртуозного употребления слова «фуск»). Как говорит один мой приятель, «в раннем детстве я был спокойным ребенком и никогда не дрался. Я хватал неугодных детей за волосы и начинал яростно убивать головой об стену». Это и про Риддика тоже. Он сворачивает шеи с настолько смачным хрустом, что даже в смиренной монашке проснется ненасытный каннибал.

А вокруг — темно. И страшно. Очень, очень страшно. Вас интересуют детали?





Детали

Normal Mapping — штука, как выяснилось, крайне полезная не только для ненасытного глаза, но и для геймплея. Реалистичное освещение не дает вам спуску, учит прятаться в тени и набрасываться на жертв с ненавистью раненого льва. До смешного однокнопочное управление (тьюториал заключается в многократном повторении фразы «здесь, пожалуйста, нажмите кнопку Y») не требует вашего внимания — оно целиком на индикаторе света. Словно это какой-нибудь, право слово, Thief. Но с «пушками». Шотганами, пистолетами и гранатами. И «пушки» эти можно ловким движением перекручивать в руках у неприятеля (следует читать: тюремщика), завершая прием эффектным кровавым настенным граффити. Но это все же тюрьма, и некоторую часть времени придется проводить безоружным. Драться руками с видом от первого лица — то еще удовольствие, но в Starbreeze сумели подать его как вполне съедобную, весьма пикантную приправу к ганфайтингу.

Сюжет? Не смешно. Хромосома — штука небольшая, но ее отсутствие сказывается самым губительным образом. Иными словами, Риддик не то чтобы любит поговорить... Он лишний раз расквасит нос надзирателю, чтобы сокамерники прониклись и пальцем показали, куда нужно идти. А идти обычно нужно в сторону шахт. Dungeon crawling занимает процентов сорок игрового времени, но — вы опять можете не верить — играется на одном дыхании. Ах, это реалистичное освещение!

Занятный вышел продукт. Если навскидку, ни одного явного недостатка не вспоминается. Вон, люди с форумов жалуются на нехватку многопользовательского режима и слишком хорошо запрятанные секреты. Еще их озадачивает, что за десяток игровых часов и множество скриптовых роликов авторы так и не удосужились объяснить природу риддиковских сверхъестественных умений. «Откуда, откуда же у него predator vision?!» — стонут они. Но мы ведь не они, верно?

P.S.

Жаль только, что со всем вышеописанным великолепием приходится обращаться с видом от первого лица. Иного не предусмотрено, а FPS... В общем, такой вот шоу-бизнес. Вы уже большие. Должны понимать.